

**EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI  
MEDIA *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII  
SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**YOGI ASMET MURDI  
NPM : 1411080157**

**Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440H / 2019M**

**EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI  
MEDIA *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII  
SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Pembimbing I : Dr. H. Ahmad Bukhori Muslim, Lc.**

**Pembimbing II : Mega Aria Monica, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440H / 2019M**

## **ABSTRAK**

### **EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI MEDIA *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENCEGAH DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**Oleh:  
YOGI ASMET MURDI  
1411080157**

Sekolah merupakan bagian dari pendidikan. Di sekolah inilah kegiatan belajar-mengajar berlangsung, ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan inti dalam pendidikan di sekolah didalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang bisa menyebabkan proses belajar mengajar terganggu salah satunya yaitu dampak dari bermain *online game* yang berlebihan sehingga membuang banyak waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar terbuang sia-sia karena *online game*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas layanan informasi media audio-visual untuk mengurangi dampak negatif *online game* SMP Negeri 30 Bandar Lampung. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung, populasi terdiri 8 kelas yang merupakan kelas VIII. Sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik kelas eksperimen dan 10 peserta didik kelas kontrol. teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *quasi experimental design* dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Pada dua kelompok tersebut sama-sama dilakukan *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini berfokus pada keefektifan layanan informasi media audio-visual untuk mengurangi dampak negatif *online game* peserta didik dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket.

**Kata Kunci :** Layanan Informasi, *Online Game*, Media Audio-visual.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jalan, Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**  
**Nama** : **YOGI ASMET MURDI**  
**NPM** : **1411080157**  
**Jurusan** : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Dr. H. Ahmad Bukhori Muslim, Lc.**  
**NIP.196212271996031001**

**Pembimbing II**

**Mega Aria Monica, M.Pd**

**Mengetahui**

**Ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed.D**  
**NIP. 197604272007011015**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **Efektivitas Layanan Informasi menggunakan Media Audio-visual untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Online Game Peserta Didik kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung** disusun oleh **Yogi Asmet Murdi, NPM 1411080157** Jurusan : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Kamis, 03 Mei 2019

**TIM DEWAN PENGUJI:**

**Ketua**

**: Andi Thahir, M.A., Ed.D**

**Sekretaris**

**: Hardiyansyah Masya, M.Pd**

**Penguji Utama**

**: Dr. Laila Maharani, M.Pd**

**Penguji Pendamping I**

**: Dr. H. Ahmad Bukhori Muslim, MA**

**Penguji Pendamping II**

**: Mega Aria Monica, M.Pd**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,



**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
**NIP. 195608101987031001**

## MOTTO

وَالْعَصْرِ ١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ٢ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ  
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ٣

Artinya : Demi masa, Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran( QS. Al- Ashr:3)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> AL-Quran, Get Arabic and Translation Microsoft Word



## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirohhim*

Teriring doa'a dan rasa syukur yang teramat dalam karya sederhana namun penuh perjuangan ini dengan segala kerendahan hati dan terimakasih yang tulus ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukungku untuk keberhasilanku yaitu Bapak Rusdi dan Ibu Murni.
2. Kakak-kakak ku, Adik serta Sahabatku tersayang yang selalu memberikan dukungan serta motivasinya dan menjadi sumber inspirasiku sekaligus penyemangatku, Adik ku, Feno Apri Murdi dan Deva Fitriya Rusdi
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Yogi Asmet Murdi dilahirkan pada tanggal 25 Maret 1996 penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Rusdi dan Ibu Murni. Penulis menempuh pendidikan formal dari jenjang SDN 01 Karang Maritim dan lulus pada tahun 2008, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 30 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2011, penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 17 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi yaitu UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Pada tahun 2017 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Neglasari Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan selama 40 hari. Selanjutnya penulis mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 29 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Alhamdullilahhirobbil”allamin

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Segala puji bagi-Nya yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Penyusunan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas konseling *Behaviour* Dengan Teknik *Self-Management* Untuk Mengatasi perilaku membolos Peserta Didik Kelas X MAN 2 Bandar Lampung” merupakan salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Andi Thahir, S. Psi., M.A., Ed. D selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

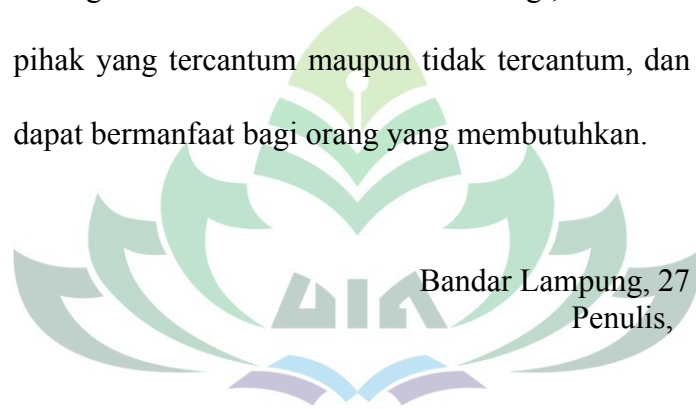
3. Dr. Oki Dermawan, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
4. Dr. H. Ahmad Bukhori Muslim, Lc. selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas kesediaan dalam membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan kritik yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Mega Aria Monica, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas kesediaan dalam membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan kritik yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
7. Johan Jurjis, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 30 Bandar Lampung telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Nurhayati, S.Pd selaku guru BK di SMP Negeri 30 Bandar Lampung yang telah banyak membantu, dan membimbing penulis sehingga bisa terlaksananya penelitian.
9. Sahabatku, Fizai Irnando, Muhammad Rohman, M. Aji Ridwan Mas, Eka Siti Amanah, Zahara Aisya Amalia, Sri Fitriani, Astuti, Siti Arofah, Dwi Lestari, Eka Widia Astuti, Anita Yulandari, Shofia Mazab, Vianuri Fadilah, Dila Ayu Anggraini, Diana Dewi Lestari, Siti Amsanah, Ahmad Sobari, Soni Saputra, Sanjaya, Edi Ridwan, Diki Yonanda, Bimbing Yudiarto, Dian Toberi, Astrid Apriliani,. dan semua teman-



teman seperjuangan angkatan 2014 Terimakasih atas dukungan kalian do'a serta Motivasi yang kalian berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Rekan-rekan Organisasi, Pak Duri Farizal, Bu Lina Susilo, Pak Dr. Haryadi, Pak Maryoto dan rekan-rekan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

11. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberikan rahmat semua pihak yang tercantum maupun tidak tercantum, dan Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang yang membutuhkan.



Bandar Lampung, 27 Februari 2019  
Penulis,

**Yogi Asmet Murdi**  
**1411080157**

## DAFTAR ISI

Halaman

### BAB I PENDAHULUAN

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| A. Latar Belakang .....           | 1  |
| B. Identifikasi Masalah .....     | 9  |
| C. Batasan Masalah .....          | 9  |
| D. Rumusan Masalah .....          | 9  |
| E. Tujuan Penelitian .....        | 10 |
| F. Manfaat Penelitian .....       | 10 |
| G. Ruang Lingkup Penelitian ..... | 11 |

### BAB II LANDASAN TEORI

|   |    |
|---|----|
| A. Layanan Informasi Karir .....                    | 13 |
| 1. Pengertian layanan informasi .....               | 13 |
| 2. Layanan Informasi Karir .....                    | 15 |
| 3. Fungsi Layanan Informasi Karir .....             | 17 |
| 4. Pengertian karir .....                           | 18 |
| 5. Pengertian Layanan Informasi Karir .....         | 18 |
| 6. Tujuan Layanan Informasi Karir .....             | 19 |
| 7. Jenis-jenis Informasi .....                      | 21 |
| 8. Teknik Layanan Informasi .....                   | 25 |
| B. Perencanaan karir .....                          | 28 |
| 1. Pengertian Perencanaan Karir .....               | 28 |
| 2. Tahap-tahap Perkembangan Karir .....             | 30 |
| 3. Teori <i>Trait and Factor</i> .....              | 32 |
| 4. Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir ..... | 33 |
| 5. Langkah-langkah Layanan Informasi Karir .....    | 34 |
| 6. Upaya Peningkatan Perencanaan Karir .....        | 35 |
| 7. Penyelenggaraan Layanan Informasi Karir .....    | 36 |
| 8. Penelitian Yang Relevan .....                    | 37 |
| 9. Kerangka Berpikir .....                          | 39 |
| 10. Hipotesis .....                                 | 41 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Metode Penelitian .....                            | 42 |
| B. Jenis Penelitian .....                             | 43 |
| C. Desain Penelitian .....                            | 43 |
| D. Variabel Penelitian.....                           | 45 |
| E. Definisi Oprasional .....                          | 46 |
| F. Lokasi, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling ..... | 48 |
| G. Teknik Pengumpulan Data.....                       | 49 |
| H. Pengembangan Intrument Penelitian .....            | 54 |
| I. Teknik Dan Pengolahan Data .....                   | 59 |
| J. Analisis Data.....                                 | 60 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Hasil Penelitian.....                     | 62 |
| 1. Data Diskripsi <i>Pretest</i> .....       | 62 |
| 2. Pelaksanaan Layanan Informasi Karir ..... | 64 |
| 3. Data Diskripsi Posttest.....              | 71 |
| 4. Uji Hipotesis Wilxocon.....               | 74 |
| B. Pembahasan .....                          | 81 |
| C. Keterbatasan penelitian.....              | 84 |

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 84 |
| B. Saran .....     | 85 |

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

|   | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1 : Hasil Permasalahan Perencanaan Karir .....              | 7       |
| Tabel 2 : Definisi Operasional .....                              | 46      |
| Tabel 3 : Skor Alternatif Jawaban.....                            | 52      |
| Tabel 4 : Kriteria Perencanaan Karir .....                        | 54      |
| Tabel 5 : Kisi-kisi Instrumen .....                               | 55      |
| Tabel 6 : Uji Validitas .....                                     | 58      |
| Tabel 7 : Hasil Validitas.....                                    | 58      |
| Tabel 8 : Uji Reabilitas .....                                    | 59      |
| Tabel 9 : Hasil <i>Pretest</i> Perencanaan Karir .....            | 63      |
| Tabel 10 : Skor Perencanaan Karir ( <i>Pretest</i> ) .....        | 63      |
| Tabel 11 : Jadwal Pelaksanaan Layanan Informasi Karir .....       | 65      |
| Tabel 12 : Hasil Posttest perencanaan karir .....                 | 71      |
| Tabel 13 : Skor Perencanaan Karir ( <i>Posttest</i> ) .....       | 73      |
| Tabel 14 : Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....         | 75      |
| Tabel 15 : Uji Wilcoxon.....                                      | 76      |
| Tabel 16 : Deskripsi Data Pre-Test, Post-Test, Gain Score .....   | 79      |
| Tabel 17 : Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest..... | 80      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar   | Halaman |
|--|---------|
| 1. Kerangka Berpikir Penelitian.....                   | 48      |
| 2. Pola Non-equivalent Control Group Design.....       | 56      |
| 3. Variabel Penelitian.....                            | 61      |
| 4. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....  | 80      |
| 5. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....      | 82      |
| 6. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen ..... | 89      |
| 7. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....    | 90      |
| 8. Kurva Kelas Eksperimen .....                        | 94      |
| 9. Kurva Kelas Kontrol.....                            | 98      |
| 10. Grafik Dampak Negatif <i>Online Game</i> .....     | 102     |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, di antaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, peserta didik yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar peserta didik, dan kurangnya waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik. Pendidikan tidak cukup hanya berhenti pada memberikan pengetahuan yang paling muktahir ataupun modern, tetapi pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri peserta didik sehingga mampu mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidupnya. Pada kenyataannya, pendidikan yang dilaksanakan belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, karena esensi pendidikan itu, selain mencerdaskan dan mendidik juga menanamkan nilai-nilai karakter dalam kepribadian peserta didik.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan



kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi.<sup>1</sup>

Pendidikan tidak hanya menghasilkan orang yang baik tetapi juga orang tidak pintar. Orang yang pintar belum tentu memiliki sikap yang baik, maka jika itu terjadi akan berbahaya bagi orang lain karena dengan kepintarannya orang yang di

anggap pintar bisa menyebabkan kerusakan dan kehancuran. Setidak-tidaknya pendidikan masih akan lebih bagus jika menghasilkan orang-orang yang tidak pintar tetapi memiliki sikap yang baik. Tipe ini paling tidak akan memberikan suasana kondusif karena ia memiliki akhlak dan karakter yang baik. Untuk meningkatkan kualitas manusia di masa depan, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mencakup pembentukan pribadi yang kuat dari siswa.

Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas

*Cyberspace* sebagai salah satu produk teknologi modern saat ini selain memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses komunikasi, juga menyisakan berbagai ambiguitas bagi kehidupan nyata manusia.

Baudrillard (Hadi, 2005) menyatakan bahwa eksistensi *cyberspace* membawa komunikasi manusia berkembang ke arah yang melampaui komunikasi itu sendiri sehingga memunculkan apa yang disebut sebagai hypercommunication atau ekstasi komunikasi. Implikasi dari hal ini adalah penumpukan berbagai realitas, yaitu realitas dari masa lalu, masa kini, masa depan, bahkan realitas yang tak pernah diketahui manusia saat manusia melakukan proses komunikasi di ruang maya.<sup>2</sup>

Beberapa contoh produk teknologi seperti e-mail, *short message service* (SMS), messenger dan membaca jurnal online sebagai bentuk teknologi *cyberspace* yang menggantikan medium komunikasi tradisional seperti surat, buku, koran, telegram dan kartu pos. Salah satu pencapaian teknologi *cyberspace* ini adalah permainan *Online Game*.

---

<sup>2</sup> Winsen Sanditaria, Adiksi Bermain *Online Game* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Online Game* Jatinangor Sumedang Tahun 2011

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat kompetitif.

Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.<sup>3</sup>

Ditemukannya teknologi informasi dan dikembangkan dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.

Majunya teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia

---

<sup>3</sup> Andersen, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara. Tahun 2014 Hal: 107

telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya.

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.

Pada awalnya, *Online Game* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan",

permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *Online Game*.<sup>4</sup>

Pada dasarnya, antara game jaringan dengan *Online Game* hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang yang membedakan adalah, dengan *Online Game*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain. Sekarang ini banyak sekali *Online Game* yang menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan *Online Game* sebagai aktivitas sosial.

Game-game semacam ini biasanya lebih diminati daripada single player games karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG, antara lain MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok*, *Seal*, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) : *WarCraft*, *DotA*, *Mobile Legends*, *Arena Of Valor*, MMOFPS

---

<sup>4</sup> Warih Andan Puspitosari, Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi tahun 2009

(*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) : *Counter Strike, Rising Force, dan Perfect Wars*.

Salah satu efek dari maraknya perkembangan *Online Game* adalah terciptanya komunitas-komunitas game yang memfasilitasi para gamer untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain game tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antara *Gamers*, Sehingga ***Online Game*** pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para gamers yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Tetapi perkembangan *game online* bukannya tanpa dampak negatif yang membayangi.

Dari *Online Game* yang telah menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan. Rasanya kita semua tahu bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidaklah menguntungkan, perkembangan *Online Game* yang sangat pesat dan menjamur di beberapa kota, baik itu kota-kota besar maupun kecil, hingga beberapa pelosok daerah membuat para gamers tersebut lebih mudah untuk menjangkau *Online Game*.

Dalam Bimbingan dan Konseling ada beberapa layanan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan peserta didik agar paham terhadap bahaya dari dampak negatif *Online Game*. Salah satunya melalui layanan informasi, yang diharapkan peserta didik dapat memahami dampak dari memainkan *Online Game*



secara berlebih menjadi bahan pertimbangan peserta didik dalam menentukan keputusan atau tindakan yang bermanfaat untuk kehidupan di masa mendatang.

Menurut Prayitno, layanan informasi sama halnya dengan layanan orientasi, yaitu bermaksud memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki.<sup>5</sup>

Materi layanan informasi yang disampaikan ke peserta didik sangat bervariasi, baik itu yang berkaitan dengan tugas-tugas perkembangan, peraturan di sekolah, nilai-nilai sosial, sistem penjurusan, fasilitas penunjang belajar, maupun informasi tentang syarat-syarat untuk memasuki perguruan tinggi.

Dalam surat (49) Al-Hujarat ayat (6) tentang sikap selektif dalam menerima informasi atau :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا تُصِيبُوا أَمْ قَوْمًا  
مِّنْ أَهْلِ الْبَيْتِ فَتُصِيحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴿٦﴾

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang Fasik membawa suatu berita, Maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.”*<sup>6</sup>

Ayat tersebut dengan jelas secara keseluruhan bahwa ada satu faktor kunci yang menjadi dasar pijakan untuk menyelesaikan masalah, yaitu informasi.

<sup>5</sup> Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, PT.RINEKA CIPTA : Jakarta, h.259-260

<sup>6</sup> *Five Star Media*, Al-quran Digital dan Terjemahannya, Surat (49) Al-Hujarat ayat (6)

Bagaimanapun seseorang mengambil keputusan berdasarkan kepada pengetahuan, dan pengetahuan bergantung kepada informasi yang sampai kepadanya. Jika informasi itu akurat, maka akan bisa diambil keputusan yang tepat. Sebaliknya, jika informasi itu tidak akurat akan mengakibatkan munculnya keputusan yang tidak tepat.<sup>7</sup>

Dengan pemberian layanan informasi, bermaksud memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan dengan berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan untuk menentukan arah tujuan atau rencana yang dikehendaki.

Penyajian layanan informasi dalam penelitian ini adalah dengan media audio-visual. Penggunaan media *audio-visual* dapat membantu penyampaian informasi lebih jelas dan konkret. Hal ini senada dengan pendapat Sanjaya yang menjelaskan bahwa :

“media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti merekam video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lainnya. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran sedangkan media yang digunakan dalam layanan bimbingan konseling disebut dengan media layanan BK”.<sup>8</sup>

Media layanan BK adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari peneliti BK kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga peserta didik akan mengalami

---

<sup>7</sup>*Selektif Menerima informasi (Tafsir surat Al-Hujarat ayat 6),(On-line), tersedia di: <http://www.muslimdayli.net>*

<sup>8</sup> Mardiyah dkk, *Upaya Meningkatkan Minat Mengikuti Layanan Informasi BK melalui Media Audio Visual*, ( 20 Januari 2018), h.2

perubahan perilaku, sikap dan perbuatan kearah yang lebih baik. Manfaat dari media tersebut benar-benar dapat dirasakan jika peneliti sebagai pemberi pesan mampu mengelola media dengan baik.

Secara umum hasil observasi di SMPN 30 Bandar Lampung mempunyai letak yang jauh dari pusat kota namun masih berada pada tempat yang strategis, beralamat di jalan Prawira Negara Gg. Kamboja, Serengsem, Bandar Lampung. Situasi dan kondisi sekolah terbilang layak dan baik, begitupula kondisi peserta didiknya yang aktif dan begitu ramai, ada sekitar 28 Kelas yang dipakai untuk Proses Pembelajaran dan memiliki Sarana dan Prasarana yang cukup baik untuk menunjang Proses Pembelajaran dan Penelitian nantinya.

Berdasarkan hasil wawancara dari Guru BK SMPN 30 Bandar Lampung, Bu Rizky Wulandari S.Pd berpendapat bahwa pengaruh *Online Game* sebenarnya mempunyai dua sisi, ada positif dan negatif, tergantung bagaimana Keluarga, Lingkungan dan Pribadinya memandang game itu sendiri, beliau berpendapat bahwa:

“*Online Game* sekarang memang marak dimainkan oleh anak-anak disekolah ini, baik laki-laki atau perempuan kadang punya kecenderungan sama baik waktu maupun jenis permainannya, game punya sisi positif dan negatif namun terlalu sering bermain sampai lupa waktu adalah hal negatifnya, hal ini bukan suatu tindakan yang melanggar hukum namun punya efek kedepannya terhadap keperibadiannya dan pelajarannya. Sama seperti telat, bukan pelanggaran hukum tapi kalau dibiarkan dampak kedepannya bisa tidak baik untuk anak itu sendiri, maka dari itu ditertibkan aturan untuk yang menggunakan handphone disaat jam pelajaran akan disita dan diberikan pembinaan, termasuk yang bermain game begitu.”

Adapun fenomena yang terjadi saat ini terdapat banyak peserta didik yang tidak mengetahui tentang dampak negatif *Online Game*. Berdasarkan hasil *survey* pra penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung pada tanggal 28 mei 2018 yang berkaitan dengan dampak negatif *Online Game*. Oleh karena itu peneliti memfokuskan penelitian pada peserta didik kelas VIII C kelompok eksperimen dan VIII D kelompok kontrol sebagai sampel yang berjumlah 48 peserta didik. Maka dapat diketahui bahwa terdapat peserta didik yang belum mengetahui tentang dampak negatif *Game Online*, hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Katagori Tentang DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME***  
**SMPN 30 BANDAR LAMPUNG**  
**Kelompok Eksperimen/ Kelas VIII C**

| No | Nama Peserta Didik | L/P | Indikator |   |   |   |   |   |   | Katagori |
|----|--------------------|-----|-----------|---|---|---|---|---|---|----------|
|    |                    |     | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |          |
| 1  | Konseli 1          | P   |           | √ | √ | √ |   |   |   | Sedang   |
| 2  | Konseli 2          | L   | √         | √ | √ | √ | √ |   | √ | Tinggi   |
| 3  | Konseli 3          | L   | √         |   |   | √ |   |   |   | Rendah   |
| 4  | Konseli 4          | P   | √         | √ | √ | √ | √ | √ |   | Tinggi   |
| 5  | Konseli 5          | P   |           | √ |   | √ |   |   |   | Rendah   |
| 6  | Konseli 6          | P   |           | √ | √ | √ | √ |   | √ | Tinggi   |
| 7  | Konseli 7          | L   | √         | √ |   | √ |   |   | √ | Sedang   |
| 8  | Konseli 8          | P   | √         |   | √ |   | √ |   | √ | Sedang   |
| 9  | Konseli 9          | P   | √         | √ |   |   |   |   |   | Sedang   |
| 10 | Konseli 10         | P   | √         | √ | √ | √ | √ | √ |   | Tinggi   |
| 11 | Konseli 11         | L   |           | √ | √ |   |   |   |   | Sedang   |
| 12 | Konseli 12         | P   |           |   | √ |   |   | √ |   | Rendah   |
| 13 | Konseli 13         | P   | √         | √ |   | √ |   |   | √ | Sedang   |
| 14 | Konseli 14         | L   |           |   | √ |   |   |   |   | Rendah   |
| 15 | Konseli 15         | L   | √         |   |   | √ | √ |   |   | Rendah   |
| 16 | Konseli 16         | L   | √         | √ |   |   |   | √ |   | Rendah   |

|    |            |   |   |   |   |   |   |   |   |        |
|----|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| 17 | Konseli 17 | L | √ | √ | √ | √ | √ |   | √ | Tinggi |
| 18 | Konseli 18 | L |   | √ |   | √ |   |   |   | Sedang |
| 19 | Konseli 19 | P |   | √ | √ | √ |   | √ | √ | Tinggi |
| 20 | Konseli 20 | P | √ |   |   |   | √ | √ |   | Rendah |
| 21 | Konseli 21 | L | √ |   |   | √ |   |   |   | Sedang |
| 22 | Konseli 22 | L |   | √ | √ | √ |   |   |   | Sedang |
| 23 | Konseli 23 | L |   | √ |   |   |   |   | √ | Rendah |

Sumber : Angket Pra-Penelitian dampak negatif *Online Game* di SMP Negeri 30 Bandar Lampung, tanggal 28 Mei 2018

Keterangan indikator dampak negatif *Online Game* :

1. Kecanduan
2. Terganggunya Kesehatan
3. Kurang Kontrol Waktu
4. Agresif
5. Prestasi Rendah
6. Penyalahgunaan Uang
7. Pergaulan terbatas

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat peserta didik kelas VIII C yang memiliki pengaruh dampak negatif game (tinggi, sedang, rendah) yaitu, terdapat 6 (25%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang tinggi, terdapat 9 (39%) peserta didik memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang sedang, dan terdapat 8 (36%) peserta didik memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang rendah. Semakin banyak daftar *ceklist* yang dipilih maka semakin tinggi tingkat pengaruh dampak negatif *Online Game*.

**Tabel 2**

**Kategori Tentang DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME***  
**SMPN 30 BANDAR LAMPUNG**  
**Kelompok Kontrol/ Kelas VIII D**

| No | Nama Peserta Didik | P/L | Indikator |   |   |   |   |   |   | Kategori |
|----|--------------------|-----|-----------|---|---|---|---|---|---|----------|
|    |                    |     | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |          |
| 1  | Konseli 1          | L   | √         | √ |   | √ |   |   | √ | Sedang   |
| 2  | Konseli 2          | L   |           | √ |   |   | √ |   |   | Rendah   |
| 3  | Konseli 3          | P   |           |   | √ |   |   |   | √ | Rendah   |
| 4  | Konseli 4          | P   | √         | √ | √ | √ | √ |   | √ | Tinggi   |
| 5  | Konseli 5          | L   |           | √ |   | √ | √ |   | √ | Sedang   |
| 6  | Konseli 6          | L   |           | √ | √ | √ | √ |   |   | Sedang   |
| 7  | Konseli 7          | L   | √         |   |   |   | √ |   |   | Rendah   |
| 8  | Konseli 8          | P   | √         |   | √ | √ |   | √ | √ | Tinggi   |
| 9  | Konseli 9          | P   |           | √ | √ | √ | √ | √ | √ | Tinggi   |
| 10 | Konseli 10         | L   | √         | √ | √ | √ | √ | √ |   | Tinggi   |
| 11 | Konseli 11         | L   | √         |   | √ | √ |   |   | √ | Sedang   |
| 12 | Konseli 12         | L   | √         | √ | √ | √ | √ | √ |   | Tinggi   |
| 13 | Konseli 13         | L   |           | √ |   |   |   |   | √ | Rendah   |
| 14 | Konseli 14         | P   |           |   |   | √ | √ |   |   | Rendah   |
| 15 | Konseli 15         | P   |           | √ |   | √ | √ |   |   | Sedang   |
| 16 | Konseli 16         | L   |           | √ |   |   | √ |   |   | Rendah   |
| 17 | Konseli 17         | L   | √         | √ | √ | √ | √ |   | √ | Tinggi   |
| 18 | Konseli 18         | P   |           |   | √ | √ |   | √ | √ | Sedang   |
| 19 | Konseli 19         | L   |           | √ |   | √ | √ |   |   | Sedang   |
| 20 | Konseli 20         | L   | √         |   |   |   | √ |   | √ | Rendah   |
| 21 | Konseli 21         | P   | √         | √ |   | √ |   |   |   | Sedang   |
| 22 | Konseli 22         | L   |           | √ |   | √ |   |   | √ | Sedang   |
| 23 | Konseli 23         | L   |           | √ | √ | √ |   |   |   | Sedang   |
| 24 | Konseli 24         | L   | √         |   |   |   | √ |   |   | Rendah   |
| 25 | Konseli 25         | L   | √         |   | √ | √ |   |   | √ | Sedang   |

Sumber : Angket Pra-Penelitian dampak negatif *Online Game* di SMP Negeri 30 Bandar Lampung, tanggal 28 Mei 2018

Keterangan indikator dampak negatif *Online Game* :

1. Kecanduan
2. Terganggunya Kesehatan



3. Kurang Kontrol Waktu
4. Agresif
5. Prestasi Rendah
6. Penyalahgunaan Uang
7. Pergaulan terbatas

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat peserta didik kelas VIII D yang memiliki intensitas bermain dan dampak dari *Online Game* (tinggi, sedang, rendah) yaitu, terdapat 6 (29%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang tinggi, terdapat 11 (39%) peserta didik memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang sedang, dan terdapat 8 (32%) peserta didik memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang rendah. Semakin banyak daftar ceklist yang dipilih maka semakin tinggi tingkat pengaruh dampak negatif *Online Game*.

Dari data diatas dapat disimpulkan dari 48 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat 12 (25%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang tinggi, terdapat 20 (42%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang sedang dan terdapat 16 (33%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang rendah

Jika masalah ini diabaikan, maka akan menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya penurunan kemampuan akademik dan kemampuan dalam belajar, serta berkurangnya

semangat dalam belajar karena cenderung mengikuti ego yang mengarah pada kepuasan atau kesenangannya saja tanpa memikirkan resikonya.

Dari beberapa keterangan yang didapatkan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :**“Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media *Audio-Visual* Untuk Mencegah Dampak Negatif *Online Game* Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat 12 (25%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang tinggi yang ditandai dengan tingkah laku adiksi tinggi dan motivasi belajar yang kurang.
2. Terdapat 20 (42%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang sedang yang ditandai tingkah laku adiksi sedang dan tidak terlalu sering bermain *Online Game*.
3. Terdapat 16 (33%) peserta didik yang memiliki pengaruh dampak negatif *Online Game* yang rendah ditandai dengan kurangnya pengetahuan dan minat dalam *Online Game* serta jarang mempunyai waktu untuk bermain *Online Game*.
4. Kurangnya layanan informasi terkait tentang bahaya dari dampak negatif *Online Game* di SMP Negeri 30 Bandar Lampung.

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas cakupannya, maka berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, akan dibatasi masalah dalam penelitian ini yaitu, “Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media *Audio-Visual* Untuk Mencegah Dampak Negatif *Online Game* Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumuskan masalah peneliti adalah: “Apakah Layanan Informasi Melalui Media *Audio-Visual* Efektif Dalam Mencegah Dampak Negatif *Online Game* Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

### E. Tujuan dan Kegunaann penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan Umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah layanan informasi melalui media *audio-visual* efektif dalam Mencegah dampak negatif *Online Game*.
- b. Tujuan Khusus penelitian ini adalah untuk mencegah dampak negatif *Online Game* sebelum diberikan layanan informasi melalui media *audio-visual* dan sesudah diberikan layanan informasi melalui media *audio-visual*.

#### 2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca kaitannya dengan layanan informasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang dampak negatif *Online Game*.

b. Secara praktis

- 1) Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai dampak negatif *Online Game* yang bermanfaat untuk kehidupannya dimasa depan.
- 2) Memberikan sumbangan pemikiran, informasi, dan evaluasi bagi guru BK di sekolah dalam rangka pengembangan layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan informasi melalui *audio-visual* untuk mencegah dampak negatif *Online Game*.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini agar penelitian ini lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, diantaranya adalah :

1. Ruang lingkup ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu bimbingan dan konseling dibidang pribadi.

2. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah menambah pengetahuan pada peserta didik tentang dampak negatif *Online Game* melalui layanan informai menggunakan media audio-visual yang dilaksanakan disekolah.

3. Ruang lingkup sebjek

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 30 Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup wilayah dan waktu

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 30 Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2018/2019.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Layanan Informasi**

##### **1. Pengertian Layanan Informasi**

Layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan individu untuk memperoleh pemahaman dari suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat dipergunakan untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan. Mugiarto menjelaskan bahwa layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.<sup>1</sup>

Menurut Winkel layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Mugiarto, Heru, *Bimbingan dan Konseling*. (Semarang : Upt Unnes Press, 2009), h. 40

<sup>2</sup> Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. (Jakarta: PT raja Grafindo Persada, 2011), h. 142



Menurut Prayitno, ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan (1) untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial budaya; (2) memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya “kemana dia akan pergi”; (3) setiap individu adalah unik, keunikan itu membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu.<sup>3</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan atau usaha untuk membekali para siswa tentang berbagai macam pengetahuan supaya mereka mampu mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupannya.

## 2. Tujuan Layanan Informasi

Pemberian layanan informasi merupakan kegiatan pemberian bantuan dari seorang ahli dalam hal ini guru pembimbing kepada peserta didik baik berupa informasi mengenai pemahaman diri, penyesuaian bakat, minat, kemampuan, cita-cita, pendidikan maupun pekerjaan yang akan dipilihnya dimasa depan. Agar tercapainya suatu tujuan yang ingin dicapai.

Prayitno menjelaskan bahwa tujuan pelaksanaan layanan informasi dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

### a. Tujuan umum

Tujuan umum layanan informasi adalah dikuasainya informasi tertentu oleh peserta layanan. Informasi tersebut selanjutnya digunakan oleh peserta untuk keperluan kehidupannya sehari-hari (dalam rangka *effective daily living*) dan perkembangan dirinya

---

<sup>3</sup>Prayitno dan Erma Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h.259

b. Tujuan khusus

Tujuan khusus layanan informasi terkait dengan fungsi-fungsi konseling. Fungsi pemahaman paling dominan dan langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan memahami informasi dengan berbagai seluk beluknya sebagai isi layanan. Penguasaan informasi tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah (apabila peserta yang bersangkutan mengalaminya); untuk mencegah timbulnya masalah; dan untuk memungkinkan peserta yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.<sup>4</sup>

### 3. Fungsi Layanan Informasi

Layanan informasi berfungsi untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk aktualisasi diri individu.

Menurut Mugiarto “fungsi utama dari layanan informasi adalah fungsi pemahaman dan pencegahan”.<sup>5</sup> Fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling adalah pemahaman tentang diri peserta didik beserta permasalahannya oleh peserta didik sendiri dan oleh pihak-pihak lain yang membantu peserta didik, termasuk juga pemahaman tentang lingkungan peserta didik. Dalam fungsi pencegahan, layanan yang diberikan dapat membantu peserta didik agar terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya.

Fungsi layanan informasi dalam penelitian ini adalah memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya mengetahui dan

---

<sup>4</sup>*Ibid*, h. 2-3

<sup>5</sup>Mugiarto, *Op,Cit.* h. 46

memahami tentang bahaya pornografi. Melalui informasi yang diberikan peserta didik dapat memperoleh pemahaman baru dan dengan pemahaman tersebut diharapkan peserta didik dapat mengontrol diri untuk mengambil suatu keputusan yang lebih bermanfaat untuk masa depannya.

#### 4. Isi Layanan Informasi BK

Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling. Informasi yang menjadi isi layanan bimbingan dan konseling:

- a. informasi tentang perkembangan diri
- b. informasi tentang hubungan antar pribadi, sosial, nilai-nilai, dan moral
- c. informasi tentang pendidikan, kegunaan belajar dan ilmu pengetahuan serta teknologi
- d. Informasi tentang dunia karir dan ekonomi
- e. Informasi tentang sosial budaya, politik dan kewarganegaraan
- f. Informasi tentang kehidupan berkeluarga
- g. Informasi tentang agama dan kehidupan beragama beserta seluk beluknya.<sup>6</sup>

Sekolah atau madrasah memiliki tanggung jawab yang besar dalam membantu peserta didik agar berhasil dalam belajar. Untuk itu hendaknya memberikan bantuan kepada peserta didik untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul, salah satunya dengan dilaksanakannya layanan informasi. Secara

---

<sup>6</sup> Tohirin, *Op Cit*, h. 148-149

umum informasi yang dibutuhkan siswa yaitu: 1) pemahaman pengetahuan; 2) penyelesaian masalah; 3) merencanakan masa depan.<sup>7</sup>

Jenis-jenis informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan peserta didik). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling seperti:

- a. Bidang pengembangan pribadi (informasi tentang perkembangan diri);
- b. Bidang pengembangan sosial (informasi tentang hubungan antar pribadi, sosial, nilai-nilai dan moral);
- c. Bidang pengembangan kegiatan belajar (informasi tentang pendidikan, kegiatan belajar, dan ilmu pengetahuan dan teknologi);
- d. Perencanaan karir (informasi tentang karir dan ekonomi);
- e. Kehidupan berkeluarga (informasi tentang kehidupan keluarga); dan
- f. Kehidupan beragama (informasi tentang agama dan kehidupan beragama beserta seluk beluknya).<sup>8</sup>

## 5. Metode Layanan Informasi di Sekolah

---

<sup>7</sup> Ade Suhartini Handayani, *Implementasi Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Jejaring Sosial Facebook di MAN Yogyakarta III* (20 Januari 2018), h.34

<sup>8</sup> Amelia, *Efektivitas Layanan Informasi Dengan Media Audio-Visual Untuk Mengubah Persepsi Negatif Peserta Didik Terhadap Guru BK Kelas XI IPS SMA 14 Bandar Lampung*, (Skripsi Mahasiswi BK UIN Raden Intan Lampung), h. 3

Pemberian informasi kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti metode ceramah, diskusi panel, wawancara, karyawisata, alat-alat praga, dan alat-alat batu lainnya, buku panduan, kegiatan sanggar karier, sosiodrama.

a. Ceramah

Ceramah merupakan metode pemberian layanan informasi yang paling sederhana, murah dan mudah dalam arti bahwa metode ini dapat dilakukan hampir oleh setiap petugas bimbingan disekolah yang mana peserta didik mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing.

b. Diskusi

Penyampain informasi kepada siswa dapat dilakukan melalui diskusi. Diskusi semacam ini dapat diorganisasikan baik oleh siswa sendiri maupun oleh konselor, atau guru. Konselor, guru bertindak sebagai pengamat dan sedapat-dapatnya memberikan pengarahan ataupun melengkapi informasi-informasi yang dibahas di dalam diskusi tersebut.

c. Melalui media

Penyampaian informasi melalui dilakukan media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, media audio-visual dan media elektronik.



d. Karyawisata

Pengguna karyawisata dimaksudkan untuk membantu peserta didik mengumpulkan informasi dan mengembangkan sikap-sikap yang positif, menghendaki peserta didik berpartisipasi secara penuh baik dalam persiapan maupun dalam pelaksanaan berbagai kegiatan terhadap objek yang dikunjungi.

e. Buku panduan

Seperti buku panduan sekolah ataupun perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi para karyawan dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi yang berguna; dan

f. Konferensi karir

Dalam konferensi karir, para narasumber dari kelompok-kelompok usaha, dinas lembaga pendidikan dan lain-lain mengadakan penyajian tentang berbagai aspek program pendidikan dan latihan atau pekerjaan yang diikuti oleh peserta didik.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa teknik tersebut peneliti menggunakan teknik layanan informasi melalui media audio-visual berupa video tentang bahaya pornografi sebagai penunjang dengan tujuan supaya pemanfaatan waktu lebih efisien dan peserta didik lebih mengalami apa yang disampaikan, serta peneliti

---

<sup>9</sup>Prayitno & Erma Amti. *Dasar-dasar Bimbingan & Konseling*. (Jakarta : Rineka Cipta,2013), h. 269-271

bisa menyampaikan suatu informasi yang masuk kedalam kognitif dan afektif peserta didik, dalam Q.S An-Nisa (04) ayat 63 :

أُولَٰئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ  
فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا ﴿٦٣﴾

Artinya : “ Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang berbekas pada jiwa mereka. ”<sup>10</sup>

## 6. Asas-asas Layanan Informasi

Layanan informasi pada umumnya merupakan kegiatan yang diikuti oleh sejumlah peserta dalam suatu forum terbuka. Dalam hal ini layanan informasi perlu memiliki beberapa asas-asas diantaranya:

### a. Asas kegiatan

Bimbingan dan konseling harus membantu siswa agar berusaha melakukan kegiatan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

### b. Asas kesukarelaan

Pelaksanaan bimbingan dan konseling berlangsung ats dasar sukarela dari kedua belah pihak.

### c. Asas keterbukaan

<sup>10</sup> Five Star Media, Al-quran Digital dan Terjemahannya, Surat (04) An-Nisa ayat (63)

Bimbingan dan konseling dapat berhasil dengan baik jika siswa yang bermasalah mau menyampaikan masalah yang dihadapi kepada guru pembimbing dan guru pembimbing bersedia membantunya.

d. Asas kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibicarakan peserta didik kepada guru pembimbing tidak boleh disampaikan kepada orang lain. Asas ini akan mendasari kepercayaan peserta didik kepada guru pembimbing.

## **7. Kegiatan Pendukung Layanan Informasi**

Dalam pelayanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan sejumlah kegiatan yang disebut kegiatan pendukung. Kegiatan pendukung yang pokok dalam layanan informasi adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi instrumentasi dan himpunan data

Instrumen untuk layanan informasi bisa disusun sendiri oleh pembimbing atau memanfaatkan instrument yang telah ada. Data hasil aplikasi instrumentasi yang telah ada, termasuk data yang tercantum dalam himpunan data dapat dipergunakan untuk: (a) menetapkan informasi menjadi isi layanan informasi; (b) menetapkan calon peserta layanan; dan (c) menetapkan calon penyaji termasuk narasumber yang akan diundang.

b. Konferensi Kasus

Melalui koferensi kasus yang dihadiri oleh pihak-pihak yang mengenal dan memiliki kepedulian tinggi terhadap subjek calon peserta layanan informasi (seperti orang tua, guru, wali kelas, tokoh-tokoh didalam maupun diluar lembaga) dapat dibicarakan sebagai aspek penyelenggaraan layanan informasi, yaitu: a)informasi yang dibutuhkan oleh subjek yang dimaksud; b) subjek calon peserta layanan; c) penyajian layanan; dan d) waktu dan tempat.

Dalam koferensi kasus dapat dimanfaatkan data yang diperoleh melalui aplikasi instrumentasi dan yang terdapat di dalam himpunan data. Dalam hal ini asas kerahasiaan di aplikasikan.

c. Kunjungan rumah

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pendapat orang tua dan kondisi kehidupan keluarga terkait dengan penguasaan informasi tertentu oleh peserta didik atau anggota keluarga lainnya. Melalui kunjungan rumah, konselor atau pembimbing data menetapkan informasi apa yang akan menjadi isi layanan informasi yang akan diikuti oleh peserta didik atau anggota keluarga yang bersangkutan serta meminta dukungan dan partisipasi orang tua dalam pemberian layanan.

d. Alih tangan kasus

Apabila peserta didik ingin mengetahui informasi tentang hal yang berada di luar kewenangan konselor, maka upaya alih tangan kasus perlu dilakukan. Pembimbing (konselor) mengatur pelaksanaan alih tangan kasus tersebut bersama peserta didik yang menghendaki upaya tersebut.

e. Operasional Layanan Informasi

Prayitno menjelaskan operasionalisasi layanan informasi, layanan informasi perlu direncanakan oleh konselor dengan cermat, baik mengenai informasi yang menjadi isi layanan, metode maupun media yang digunakan. Kegiatan peserta, selain mendengar dan menyimak, perlu mendapat pengarahan secukupnya.

1) Perencanaan

- a) Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi subjek (calon) peserta layanan
- b) Menetapkan materi informasi sebagai isi layanan
- c) Menetapkan subjek sasaran layanan
- d) Menetapkan nara sumber
- e) menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan
- f) Menyiapkan kelengkapan administrasi.

2) Pelaksanaan

- a) Mengorganisasikan kegiatan layanan
- b) Mengaktifkan peserta layanan dan
- c) Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.

3) Evaluasi

- a) Menetapkan materi evaluasi

- b) Menetapkan prosedur evaluasi
- c) Menyusun instrumen evaluasi
- d) Mengaplikasikan instrumen evaluasi
- e) Mengolah hasil aplikasi instrument.
- 4) Analisis hasil evaluasi
  - a) Menetapkan norma/standar evaluasi
  - b) Melakukan analisis
  - c) Menafsirkan hasil analisis.
- 5) Tindak lanjut
  - a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
  - b) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait
  - c) Melaksanakan rencana tindak lanjut.
- 6) Pelaporan
  - a) Menyusun laporan layanan orientasi
  - b) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait
  - c) Mendokumentasikan laporan.<sup>11</sup>

Sedangkan langkah-langkah penyajian informasi menurut Dewa Ketut

Sukardi dkk, yaitu:

- a. Langkah persiapan
  - 1) Menetapkan tujuan dari isi informasi termasuk alasan-alasannya
    - a) Untuk siapa informasi disiapkan?
    - b) Apakah akan tetapi dibutuhkan siswa?
    - c) Apakah berharga bagi siswa?
    - d) Apakah cukup akurat dan baru?

---

<sup>11</sup>Harjanto, *Prencanaan Pengajaran*, cet,2, (Jakarta : Rineka Cipta ), h. 264



- e) Apakah ada hubungannya dengan hal-hal yang sudah diketahui siswa?
- 2) Mengidentifikasi sasaran (siswa) yang akan menerima informasi.
  - a) Berapa jumlahnya?
  - b) Bagaimana karakter isinya?
- 3) Mengetahui sumber-sumber informasi
  - a) Dari satu atau banyak sumber
  - b) Apakah sumber-sumber itu mudah dicapai dan digunakan
- 4) Menetapkan teknik penyampaian informasi
  - a) Cocok dengan tujuan, isi dan sumber?
  - b) Dapatkah menarik perhatian siswa?
  - c) Bagaimana konsekuensi waktu, biaya dan perorganisasiannya?
- 5) Menetapkan jadwal dan waktu kegiatan
  - a) Kapan, berapa kali, dimana?
  - b) Berapa lama pemberian informasi dilaksanakan?
- 6) Menetapkan ukuran keberhasilan
  - a) Apa kriterianya bahwa pemberian informasi berhasil dengan baik?
  - b) Bagaimana mengukur keberhasilan itu?
- b. Langkah pelaksanaan

Pelaksanaan penyajian informasi tentu saja tergantung pada langkah persiapan, terutama pada teknik yang digunakan. Meskipun isi dan tujuan

penyajian informasi sama, bila diberikan dengan teknik yang berbeda maka akan pelaksanaannya pun akan berbeda pula. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penyajian informasi, ialah:

- 1) Usaha tetap menarik minat dan perhatian peserta didik .
- 2) Berikan informasi secara sistematis dan sederhana sehingga jelas isi dan manfaatnya.
- 3) Berikan contoh yang berhubungan dengan kehidupan siswa sehari-hari.
- 4) Bila menggunakan teknik siswa mendapatkan sendiri informasi (karya wisata dan pemberian tugas) persiapkan sebaik mungkin sehingga setiap siswa mengetahui apa yang harus diperhatikan, apa yang harus dicatat dan apa yang harus dilakukan.
- 5) Bila menggunakan teknik langsung atau tidak langsung usahakan tidak terjadi. Informasi yang keliru dan diterima siswa, sukar untuk mengubahnya.
- 6) Usahakan selaku kerja sama dengan guru bidang studi dan wali kelas, agar isi informasi yang diberikan guru, wali kelas, dan guru pembimbing tidak saling bertentangan atau ada keselarasan antara sumber informasi.

c. Langkah evaluasi

Guru pembimbing hendaknya mengevaluasi tiap kegiatan penyajian informasi. Langkah evaluasi ini seringkali dilupakan sehingga tidak

diketahui seberapa jauh siswa mampu menangkap informasi. Manfaat dari langkah informasi ini adalah:

- 1) Guru pembimbing (konselor) mengetahui hasil pemberian informasi;
- 2) Guru pembimbing (konselor) mengetahui efektivitas suatu teknik;
- 3) Guru pembimbing (konselor) mengetahui apakah persiapan sudah cukup matang atau masih banyak kekurangan;
- 4) Guru pembimbing (konselor) mengetahui kebutuhan siswa akan informasi lain atau yang sejenis; dan
- 5) Dilakukan evaluasi, peserta didik merasa perlu memperhatikan lebih serius, bukan sambil lalu. Dengan demikian, timbul sikap positif dan menghargai isi informasi yang diterimannya.<sup>12</sup>

## **B. Media Audio-Visual**

### **1. Pengertian Media Audio-Visual**

Sanjaya menjelaskan bahwa, “media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekam video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar disebut dengan media pembelajaran sedangkan media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling disebut dengan media layanan BK. Media layanan BK adalah segala sesuatu yang digunakan menyalurkan pesan atau informasi dari peneliti BK kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, prasaan, perhatian, dan minat sehingga peserta didik akan mengalami perubahan perilaku, sikap dan perbuatan kearah yang lebih baik. Manfaat dari media tersebut benar-benar dapat

---

<sup>12</sup> Dewa Ketut Sukardi dkk, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta:Rineka Cipta,2008),h. 58

dirasakan jika peneliti sebagai pemberi pesan mampu mengelola media dengan baik.<sup>13</sup>

Dale mengatakan media *audio-visual* adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Media *audio visual* yaitu jenis media selain mengandung unsur juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.<sup>14</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audio-visual* merupakan media pendukung dalam proses pemberian layanan BK dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan (monoton) dan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

## 2. Ciri-ciri *Audio-Visual*

Umumnya ciri-ciri media audio-visual memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio-visual merupakan alat yang dapat didengar dan alat yang dapat dilihat.

Ciri-ciri utama media *audio-visual*:

- a. Media audio-visual biasanya bersifat linier
- b. Biasanya menjadikan visual yang dinamis

---

<sup>13</sup> Amelia, *Op Cit*, h. 40

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain system Pembelajaran*, cet 4, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 211

- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviorisme* dan *kognitif* dan
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada pendidik dengan tingkat pelibatan interaktif peserta didik yang rendah.

### 3. Macam–macam Media *Audio-Visual*

Media merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan, pelatihan dan tentunya perlu mendapatkan perhatian tersendiri. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, maka pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik.

Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>15</sup> Media pembelajaran inilah yang akan membantu memudahkan peserta didik dalam mencerna informasi pengetahuan yang disampaikan. Media pembelajaran yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Jenis audio-visual media ini

---

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Op. Cit*, h. 204

mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini dibagi menjadi dua :

- a. *Audio visual* diam : yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.
- b. *Audio visual* gerak : yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.<sup>16</sup>

Beberapa contoh media *audio-visual* diam maupun bergerak yaitu:

- a. Film yang dimaksud disini adalah sebagai alat *audio-visual* untuk pelajaran, penerangan dan penyuluhan. Banyak hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam suatu industry, kejadian-kejadian alam, tata cara kehidupan, mengajarkan suatu keterampilan, sejarah-sejarah kehidupan zaman dulu dan sebagainya.
- b. DVD dan VCD player media video dan film adalah gambar bergerak yang direkam dalam format kaset video, *Video Cassete Disc* dan *Versatile Disc*. Jenis media kemampuan dalam menayangkan objek bergerak (*moving objects*) dan proses yang spesifik.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Amelia, *Op. Cit*, h. 24

<sup>17</sup> Devi Susanti, *Efektivitas Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio-visual untuk Mengembangkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VII di SMPN 26 Bandar Lampung* (Skripsi Mahasiswa BK IAIN Raden Intan Lampung 2016), h. 22

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual*

##### a. Kelebihan media *audio-visual*

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh parapeserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 2) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan katakata oleh guru. Sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 3) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.<sup>18</sup>

##### b. Kelemahan media *audio visual*

- 1) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.

---

<sup>18</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000), h.243-244



- 2) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan *verbalisme* bagi pendengar.<sup>19</sup>
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

## 5. Manfaat Media *Audio-Visual*

Manfaat media *audio-visual* adalah dalam kegiatan belajar mengajar yang memberikan pengalaman visual pada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkret, dan mudah dipahami.

Menurut Asnawir dan Usman manfaat *audio-visual* yaitu:

- a. Dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi atau ilmu;
- b. Peserta didik akan lebih berkonsentrasi dan berimplikasi pada pemahaman peserta didik itu sendiri karena alat pendengarandan penglihatan digunakan secara bersamaan, sehingga membutuhkan konsentrasi yang besar;
- c. Begitu pula pada pendidik, akan lebih mudah menyampaikan materi atau bahan ajar kepada peserta didik;
- d. Lebih mudah mengkondisikan kelas dengan cara menarik peserta didik selain hal tersebut; dan
- e. Waktu yang dibutuhkan saat memberikan bahan ajar pun akan lebih efisien dan dapat menjadikan peserta didik yang inivatif dan kreatif karena dapat berkreasi dengan media tersebut.<sup>20</sup>

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media audio-visual yaitu membantu untuk saling pengertian, materi yang diberikan sehingga mudah dipahami, hasil belajar lebih bermakna, menambah pengalaman,

---

<sup>19</sup>Winan Sanjaya, *Op. Cit* h.217

<sup>20</sup>Devi Susanti, *Op, Cit*, h.43

menambah wawasan, waktu yang dibutuhkan lebih efisien dan menciptakan proses belajar mengajar yang inovatif dan kreatif. Sehingga diharapkan dalam proses pemberian layanan informasi dengan media audio-visual diharapkan akan membantu peserta didik dapat menjadi pribadi yang mampu mengambil keputusan dengan baik dengan mempertimbangkan berbagai aspek dari pengetahuan yang ia dapat.

### C. *Online Game*

#### 1. Pengertian *Online Game*

Secara umum *game* merupakan suatu bentuk permainan. *Game* tidak terbatas pada barang elektronik. *Online Game* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.<sup>21</sup>

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta *game* di Indonesia, *internet game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya.<sup>22</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan *Online Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

---

<sup>21</sup> Ridwan Syahrani, Ketergantungan online game dan penanganannya (Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling ) tahun 2015

<sup>22</sup> Eddy Liem, *What is Online Game ?* ,Kompas Cyber Media, 14 November 2003

### 3. Pengaruh *Online Games* terhadap Aspek Pendidikan

Siswa yang gemar bermain *Online Game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsang yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *Online Game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau kadang-kadang membolos sekolah hanya untuk bermain *game*.

Kebanyakan para player menganggap bahwa *game* tidak mempengaruhi belajar mereka, namun pada kenyataannya kebanyakan dari mereka mengalami penurunan prestasi. Hal ini menunjukkan, walaupun tidak mempengaruhi nilai tetap kebanyakan keadaan posisi mereka statis, dalam arti kelihatan mereka hanya sekedar membuang-buang waktu dengan hal yang sebagian besar tidak bermanfaat.

Dengan kata lain bermain game ternyata lebih cenderung merugi daripada menguntungkan, selain materi juga waktunya, beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain game biasanya merupakan individu yang terintelejensi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada prestasi. Namun semua itu tergantung sama siswa itu sendiri, jika ia mengatur waktu dengan baik maka prestasi di sekolahnya tidak akan menurun.

#### **D. Dampak Negatif *Online Games***

##### **1. Kecanduan**

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *Online Game*, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.

Menurut Douglas A. Gentile (2008) menyatakan bahwa *Online Game* dapat membuat anak-anak menjadi kecanduan. Dengan menjadi kecanduan terhadap *Online Game*, anak-anak akan kehilangan waktu belajarnya di rumah sehingga prestasi di sekolah mereka menjadi menurun. Ketika di sekolah pun, mereka juga akan mengalami gangguan konsentrasi sehingga mereka akan terlihat bengong dengan pemikiran kosong.<sup>23</sup>

Menurut Yee (2002), menjelaskan bahwa adiksi game didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat dan merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus-menerus dan sulit diakhiri.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Delvia Istiana, Jurnal penelitian Penelitian Sosial Tentang *Online Game*, tahun 2014 Hal 4

<sup>24</sup> Ibid

Terdapat beberapa faktor penyebab dari internal maupun eksternal. Berikut ini saya akan menyebutkan satu persatu.

### 1. Faktor Internal

- a) Rasa bosan atau penat yang dirasakan remaja pada saat di rumah atau di sekolah
- b) Kurangnya kontrol diri dari anak-anak dan remaja, sehingga mereka kurang dapat mengatasi dan menyaring hal-hal negative yang disebabkan oleh Online Game
- c) Anak-anak dan remaja tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan, dan pelajaran di sekolah

### 2. Faktor Eksternal

- a) Ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan *Online Game*
- b) Kurang memiliki hubungan social yang baik dengan teman-temannya sehingga pilihannya adalah dengan menghabiskan waktu bermain *Online Game* di warnet

## 2. Terganggunya Kesehatan

Pengaruh *video game* bukan saja membuat anak menjadi kecanduan, tapi kesehatannya pun dapat terganggu, khususnya pada syaraf otaknya. Contohnya, apabila kita bermain *game* 3D yang gambar animasinya bisa berputar dan bergerak cepat, ini sangat berpengaruh terhadap fokus dan pergerakan mata serta syaraf otak. Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat

bergadang 24 jam bermain *Online Game*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Menurut psikolog Seto Mulyadi alias Kak Seto, permainan ini dimaksudkan untuk merangsang kecepatan bereaksi. Tapi parahnya, permainan itu mampu membuat anak kecanduan. Dengan sendirinya anak akan lupa belajar, makan, dan sebagainya. Ini tentu saja akan mengganggu fisik dan mental si anak.<sup>25</sup>

### 3. Kurangnya Kontrol Waktu

Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong agar terus bisa bermain *game* dan tidak bisa konsisten dengan waktu. Terbiasa dengan hal itu, kita akan menanggapi waktu adalah hal yang remeh sehingga tidak bisa menyelesaikan pekerjaan dengan cepat karena terus ditunda-tunda demi *Online Game*.

Dra. Siti Hidayati, menilai *video games* cukup gawat pengaruhnya pada sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat. Ini

---

<sup>25</sup> Mulyadi, Seto, *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti, Tahun 2007, hal 23

pasti perlu ruang dan waktu. Konyolnya, katanya, lahan bermain makin lenyap, sementara waktu pun hilang begitu saja di depan layar *video games*.

#### 4. Agresif

Anak-anak yang berulang kali bermain *video game* bertema kekerasan mempelajari pola pikir yang akan menempel pada mereka dan mempengaruhi perilaku mereka saat mereka bertambah tua. Dampak ini terjadi tanpa memandang usia, jenis kelamin atau budaya.

Peneliti menemukan bahwa seiring berjalannya waktu anak mulai berpikir lebih agresif. Saat diprovokasi di rumah, di sekolah atau dalam situasi lain, anak akan bereaksi seperti yang mereka lakukan saat bermain *video game* kekerasan.

Menurut Craig Anderson menambahkan mereka yang bermain *video game* kekerasan juga membalas pemain lainnya. Ini karena adanya rasa waspada terhadap niat bermusuhan dan menggunakan perilaku agresif untuk menyelesaikan konflik. Kebiasaan pemikiran agresif semacam itu dalam permainan ini meningkatkan kemampuan para pemain untuk berpikir agresif. Pada gilirannya, pemikiran agresif yang biasa ini meningkatkan agresivitas mereka dalam kehidupan nyata.<sup>26</sup>

#### 5. Prestasi Rendah

Pada mulanya, *video games* atau sejenisnya diciptakan hanya sekadar untuk mengisi waktu luang misalnya sedang menunggu, dan sebagainya. Jenis ini dikenal dengan istilah dingdong. Karena itu, penempatannya pun hanya di pusat-pusat perbelanjaan atau di gedung-gedung bioskop dan pusat keramaian. Namun kenyataannya, kehadiran dingdong ini banyak disalahgunakan,

---

<sup>26</sup> Andersen, Psikologi Remaja, Jakarta : PT. Bumi Aksara. Tahun 2014 Hal. 86



misalnya saja didirikan di dekat sekolah dan di tempat-tempat yang kurang layak. Barangkali ini salah satu pencetus anak membolos dari sekolahnya.

Mohammad Fauzil Adhim, berpendapat bahwa anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban.

Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *video game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game.

Prof. Dr. Utami Munandar, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan permainan ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Maka, jangan heran jika sewaktu-waktu nilai di rapor anak menurun, dan tidak usah kaget bila tiba-tiba seorang anak berubah jadi pemarah dan mudah tersinggung.<sup>27</sup>

## 6. Penyalahgunaan Uang

Permainan *online* juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah, mereka terpaksa harus datang ke warnet yang menyediakan permainan-permainan tersebut dan

---

<sup>27</sup> Munandar, S.C. Utami. Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah. (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua). Jakarta: Gramedia, Hal 45

otomatis harus mengeluarkan uang. Biaya pemakaian listrik di rumah pasti juga akan mengalami pembengkakan, khususnya bagi mereka yang menggunakan komputer desktopselama berjam-jam tanpa henti.

Menurut Delvia Istiana dari hasil Penelitian Sosial tentang *Online Game* dari segi keuangan, pelajar yang ketagihan memainkan *Online Game* akan menghabiskan uangnya demi bermain *Online Game* yang dimainkannya. Adapun uang yang dihabiskannya digunakan untuk membayar billing warnet *game center* yang harganya mulai dari dua ribu perjam sampai tiga ribu perjam atau dan membeli uang *virtual game* yang digunakan untuk membeli peralatan, barang, senjata, dan bangunan dari suatu *Online Game*.<sup>28</sup>

## 7. Pergaulan Terbatas

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di *Online Games* saja, sehingga membuat para pecandu *Online Game* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *Online Games*.

Menurut Steinkuehler Constance & Dmitri Williams (2006), bahwa *Online Game* telah menjadi sebuah media sosial yang dinamakan "*Third Places*". Menurut mereka, selain sebagai tempat untuk interaksi sosial secara formal antara orang dengan orang dengan kegemaran yang sama, *Online Game* juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagai pandangan mengenai dunia dari orang yang berbeda pandangan.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Delvia Istiana, Ibid. Hal 18

<sup>29</sup> Constance A. Steinkuehler and Dmitri Williams, Online Game as "*Third Places*"(artikel yang ditranslate) hal.20

### E. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.<sup>30</sup> Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah layanan informasi diharapkan dapat membantu peserta didik memahami tentang dampak negatif Online Game karena layanan informasi juga bertujuan agar individu mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya.<sup>31</sup>

Apabila peserta didik sudah diberikan layanan informasi tentang dampak negatif *Online Game* dengan menggunakan media *audio-visual* dan peserta didik memahami informasi tersebut dengan baik. Maka pengetahuan bahaya dari dampak *Online Game* meliputi, pengetahuan tentang dampak negatif dari *Online Game*, macam-macam *Online Game*, faktor-faktor yang mendorong terjerumus kedalam dampak negatif *Online Game*, bahaya terlalu sering bermain *Online Game*, dan termasuk cara agar terhindar dari dampak negatif yang merugikan dalam *Online Game*.

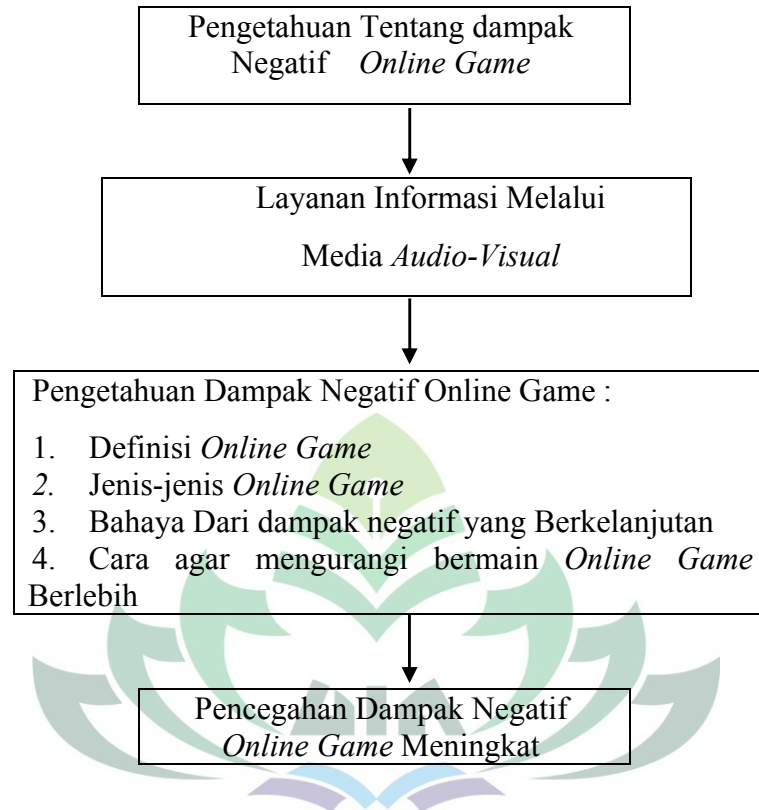
Jadi kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah layanan informasi melalui media *audio-visual* dapat mencegah dampak negatif yang disebabkan oleh terlalu sering bermain *Online Game*.

Berikut ini dapat digambarkan alur kerangka berfikir:

---

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: , Alfabet 2017), h. 95

<sup>31</sup> Tohiri, *Op. Cit*, h. 143

**Gambar 1****Kerangka Berfikir Penelitian****F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji *empiris*.<sup>32</sup> Dengan demikian hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis *alternative* ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_o$ ). Sementara yang dimaksud hipotesis *alternative* ( $H_a$ ) adalah menyatakan saling berhubungan antara dua variabel atau lebih, atau menyatakan adanya perbedaan dalam hal tertentu pada kelompok-kelompok yang dibandingkan. Sementara yang dimaksud hipotesis nol ( $H_o$ ) adalah hipotesis yang menunjukkan tidak adanya saling hubungan antara kelompok satu dengan kelompok lain.<sup>33</sup>

Rumus uji hipotesa sebagai berikut:

$H_o$  = tidak terdapat peningkatan pengetahuan dampak negatif *Online Game* pada peserta didik dalam proses pemberian layanan informasi melalui media *audio-visual*.

$H_a$  = terdapat peningkatan pengetahuan dampak negatif *Online Game* pada peserta didik dalam proses pemberian layanan informasi melalui media *audio-visual*.

Berikut hipotesis statistiknya:

Adapun rumusan uji hipotesisnya adalah:

$$H_o : \mu_1 = \mu_0$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_0$$

Dimana :

---

<sup>32</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2011), h.20

<sup>33</sup> *Ibid*, h.22

$H_0$  = Layanan informasi tidak dapat meningkatkan pengetahuan dampak negatif

*Online Game* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung

$H_a$  = Layanan informasi dapat meningkatkan pengetahuan dampak negatif peserta

didik kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung

$\mu_1$  = Pengetahuan dampak negatif *Online Game* peserta didik sebelum pemberian layanan informasi.

$\mu_0$  = Pengetahuan dampak negatif *Online Game* peserta didik setelah pemberian layanan informasi.

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $t(t_{hitung})$  dibandingkan dengan nilai  $t$  dari tabel distribusi  $t(t_{tabel})$ . Cara penentuan nilai  $t_{tabel}$  didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misal  $\alpha = 0,05$ ) dan  $dk = n - 1$ .

Kriteria pengujian hipotesis untuk uji satu pihak kanan, yaitu:

Tolak  $H_0$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan

Terima  $H_0$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Triana Nasir, *Pengujian Hipotesa Dua Sampel, (On-line)*

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup> Dalam penggunaan metode penelitian di harapkan agar penelitian yang akan di laksanakan dapat benar-benar diungkap dan di pertanggung jawabkan dan dipercaya.

Tujuan utama dalam metode penelitian adalah agar dalam melaksanakan kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik, terarah, dan sistematis. Penelitian ilmiah bisa di katakan berhasil apabila penelitian tersebut menggunakan metode yang tepat, dengan menggunakan metode yang tepat akan mendapatkan hasil pengambilan dan analisis data secara benar sehigga memperoleh kesimpulan yang tepat serta mampu dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode ini dapat di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat posivitisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya di lakukan

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Op.Cit*, h. 3



secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji penggunaan data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>2</sup>

## B. Jenis penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Dengan desain penelitian *quasi experimental* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>3</sup> Pada *quasi experimental* tidak dilakukan dengan teknik random (*random assignment*) melainkan pengelompokan berdasarkan kelompok yang terbentuk sebelumnya.

Bentuk desain *quasi experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Namun hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan. Desain eksperimen digunakan karena, pada penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kelompok kontrol sebagai pembanding, pada dua kelompok tersebut akan dilakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pertama dilakukan pengukuran (*pre-test*), kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan layanan informasi dengan media *audio-visual*, namun

---

<sup>2</sup>*Ibid.* h.114

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung:Alfabeta:2014), h.

pada kelompok kontrol diberikan perlakuan layanan informasi dengan melalui media *Audio-visual* menggunakan video tentang dampak negatif *Online Game*. Selanjutnya dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) guna melihat ada tidaknya pengaruh perlakuan yang telah diberikan terhadap subyek yang diteliti. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

**Gambar 2**  
***Pola Non-equivalent control grup design***

|          |                      |                      |                      |
|----------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <b>E</b> | <b>O<sub>1</sub></b> | <b>X<sub>e</sub></b> | <b>O<sub>2</sub></b> |
| <b>K</b> | <b>O<sub>3</sub></b> | <b>X<sub>k</sub></b> | <b>O<sub>4</sub></b> |

Keterangan :

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

O<sub>1</sub> : Pengukuran pengetahuan dampak negatif *Online Game* sebelum diberikan perlakuan layanan informasi dengan media audio-visual menggunakan video tentang dampak negatif *Online Game* untuk kelompok eksperimen, Pengukuran dilakukan dengan memberikan angket tentang *Online Game*. *Pretest* merupakan pengumpulan data peserta didik yang memiliki tingkat dari dampak negatif *Online Game* dan belum mendapatkan perlakuan.

O<sub>3</sub> : Pengukuran pengetahuan dampak negatif *Online Game* sebelum diberikan perlakuan layanan informasi dengan media *Audio-visual* berupa *Slide Power Point* pada kelompok kontrol, Pengukuran dilakukan dengan memberikan angket pengetahuan bahaya pornografi. *Pre-test* merupakan pengumpulan data peserta didik yang memiliki tingkat dari dampak negatif *Online Game* dan belum mendapatkan perlakuan.

X<sub>e</sub> : Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual menggunakan video tentang dampak negatif *Online Game* untuk mengurangi dampak negatif *Online Game*.

X<sub>k</sub> : Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan layanan informasi melalui media *audio-visual*

- menggunakan *Slide Power Point* materi untuk mengurangi dampak negatif *Online Game*.
- O<sub>2</sub> :Pegukuran (*post-test*) untuk mengukur tingkat dari dampak negatif *Online Game* peserta didik setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan layanan informasi dengan menggunakan *media audio-visual* pada kelompok eksperimen. Di dalam *post-test* akan didapat data hasil dari pemberian perlakuan, dimana dampak negatif *Online Game* akan meningkat atau tidak meningkat sama sekali.
- O<sub>4</sub> :Pegukuran (*post-test*) untuk mengukur tingkat dari dampak negatif peserta didik peserta didik setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan layanan informasi dengan menggunakan *slide power point* serta diskusi kelompok kontrol. Di dalam *post-test* akan didapat data hasil dari pemberian perlakuan, dimana dampak negatif *Online Game* akan meningkat atau tidak meningkat sama sekali.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh saat sebelum diberikan perlakuan tindakan dan saat sesudah diberikan perlakuan tindakan.

Rencana penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahapan *Pre-test*

Tujuan dari *pre-test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Dampak negatif dari *Online Game* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Dengan menggunakan instrument angket pengetahuan tentang dampak negatif *online game* yang telah dikembangkan.

#### 2. Pemberian Treatmen

Rencana pemberian treatmen dalam penelitian diberikan kepada 2 kelas, yaitu kelas VIII C sebagai kelompok eksperimen diberikan treatmen layanan

informasi melalui media audio visual yaitu pemutaran beberapa video dokumenter tentang dampak negatif *Online Game* dan kelas VIII D sebagai kelompok kontrol diberikan treatment layanan informasi melalui media *slide power point* tentang dampak negatif *Online Game*. Rencana pemberian treatment akan dilakukan 6 tahap dengan waktu 30-45 menit. Pertemuan akan dilaksanakan 5-6 kali untuk dapat memaksimalkan ketercapaian tujuan kegiatan. Adapun pada tiap tahapan dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 3**  
**Tahapan Pemberian Layanan Informasi**

| No | Tahapan | Kegiatan      | Jumlah Pertemuan | Waktu |
|----|---------|---------------|------------------|-------|
| 1  | 1       | Perencanaan   |                  |       |
| 2  | 2       | Pelaksanaan   |                  |       |
| 3  | 3       | Evaluasi      |                  |       |
| 4  | 4       | Analisis      |                  |       |
| 5  | 5       | Tindak lanjut |                  |       |
| 6  | 6       | Pelapor       |                  |       |

**Tabel 4**  
**Rancangan Treatment Yang Akan Diberikan**

| No | Tahapan     | Kegiatan   |
|----|-------------|--|
| 1  | Perencanaan | a. identifikasi kebutuhan akan informasi bagi subjek (calon) peserta layanan;<br>b. menetapkan materi informasi sebagai isi layanan;<br>c. menetapkan subjek sasaran layanan;<br>d. menetapkan nara sumber;<br>e. menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan;<br>dan<br>f. menyiapkan kelengkapan administrasi |
| 2  | Pelaksanaan | a. mengorganisasikan kegiatan layanan;<br>b. mengaktifkan peserta layanan; dan<br>c. mengoptimalkan penggunaan metode dan media.   |

|   |                         |   |
|---|-------------------------|---|
| 3 | Evaluasi                | a. menetapkan materi evaluasi;<br>b. menetapkan prosedur evaluasi;<br>c. menyusun instrumen evaluasi;<br>d. mengaplikasikan instrumen evaluasi; dan<br>e. mengolah hasil aplikasi instrument. |
| 4 | Analisis hasil evaluasi | a. menetapkan norma/standar evaluasi;<br>b. melakukan analisis; dan<br>c. menafsirkan hasil analisis  |
| 5 | Tindak lanjut           | a. menetapkan jenis dan arah tindak lanjut;<br>b. mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait; dan<br>c. melaksanakan rencana tindak lanjut                                  |
| 6 | Pelapor                 | a. menyusun laporan layanan orientasi;<br>b. menyampaikan laporan kepada pihak terkait; dan<br>c. mendokumentasikan laporan. <sup>4</sup>   |

### 3. Post-Test

Dalam kegiatan ini peneliti memberikan angket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan kegiatan ini adalah agar mengetahui perbandingan hasil angket sebelum dan sesudah pemberian treatmen antara kelompok eksperimen yang diberikan treatmen layanan informasi mengguakan media audio visual melalui pemutara video tentang dampak negatif *Online Game* dengan kelompok kontrol yang diberikan treatmen layanan informasi melalui media *slide power point* tentang dampak negatif *Online Game*.

## C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

### 1. Variabel Penelitian

---

<sup>4</sup>Prayitno & Eman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. (Jakarta : Rineka Cipta. 2004)

Menurut Sugiyono variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, Subjek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>5</sup> Berdasarkan permasalahan efektivitas layanan informasi melalui media audio-visual kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung terdiri dari dua variabel, yaitu;

a. Variabel independen atau bebas (X)

Variabel independen atau bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu layanan Efektivitas Layanan Informasi.

b. Variabel dependen atau terikat (Y)

Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>6</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Dampak negatif *Online Game*.

Dalam penelitian ini layanan informasi merupakan variabel bebas dan diberi simbol (X) sementara dampak negatif *online game* merupakan variabel

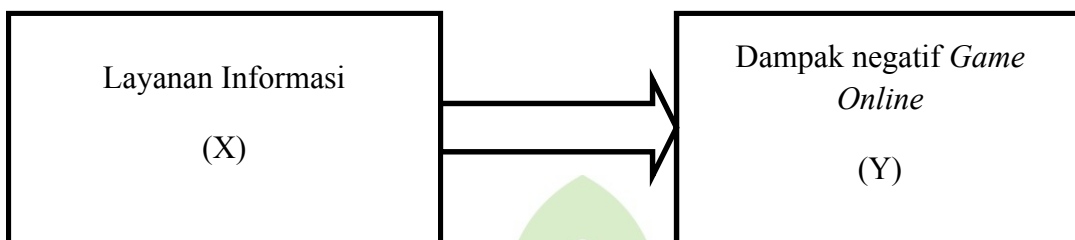
---

<sup>5</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 61

<sup>6</sup>*Ibid*, h. 61

terikat yang di beri symbol (Y). Jadi kolerasi antara dua varibel dapat di gambarkan sebagai berikut :

**Gambar 3**  
**Variabel Penelitian**



## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional di perlukan dalam penelitian karena definisi tersebut untuk menghindari dalam pengertian dan salah dalam penafsiran yang berbeda terhadap variabel-variabel penelitian yang akan di lakukan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah efektivitas layanan informasi melalui media audio-visual. Adapun variabel terikat penelitian ini adalah Dampak negatif *Online Game*.

**Gambar 5**  
**Definisi Operasional**



| No | Variabel | Devinisi Operasional | Indikator | Alat Ukur | Hasil Ukur | Skala Ukur |
|----|----------|----------------------|-----------|-----------|------------|------------|
|----|----------|----------------------|-----------|-----------|------------|------------|



|   |  |  |  |                       |   |  |
|---|--|--|--|-----------------------|---|--|
| 1 | Variabel Bebas (X) : Layanan Informasi | <p>Layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan individu untuk memperoleh pemahaman dari suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat dipergunakan untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan.</p> <p>Pemberian layanan informasi merupakan kegiatan pemberian bantuan dari seorang ahli dalam hal ini guru pembimbing kepada peserta didik baik berupa informasi mengenai pemahaman diri, penyesuaian bakat, minat, kemampuan, cita-cita, pendidikan maupun pekerjaan yang akan dipilihnya dimasa depan.</p> |  | Observasi Dokumentasi | - |  |
|---|--|--|--|-----------------------|---|--|

|   |   |  |   |                                 |   |          |
|---|---|--|---|---------------------------------|---|----------|
| 2 | Variabel Terikat (Y)<br>Dampak Negatif <i>Online Game</i> | <p><i>Online Game</i> adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. <i>Online Games</i> tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. <i>Online Games</i> bisa dimainkan di komputer, laptop, <i>smartphone</i>, bahkan di tablet sekalipun. <i>Online Games</i> juga tidak terbatas pada bentuk, game bisa dimainkan di sosial media seperti <i>facebook</i>, <i>twitter</i>, bahkan <i>Friendster</i> ataupun <i>google+</i>. Dampak Negatif dari <i>Online Game</i> Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain <i>games</i>. Apalagi, game tersebut merupakan salah satu game pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan</p> | <p>1. Definisi <i>Online Game</i> dan Dampak dari <i>Online Game</i></p> <p>2. Faktor-faktor yang menyebabkan dampak negatif</p> <p>3. Bahaya dari Dampak negatif <i>Online Game</i></p> <p>4. Pengurangan bermain <i>Online Game</i></p> | Wawancara, Angket (Kuisisioner) | Skala Penilaian tentang pengetahuan tentang <i>Online Game</i> dan Intensitas bermain | Interval |
|---|---|--|---|---------------------------------|---|----------|



#### **D. Lokasi, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Prawira Negara Gg. Kamboja, Serengsem Bandar Lampung.

##### **2. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/sujek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini populasi yang peneliti tetapkan adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 4 kelas di SMP Negeri 30 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018. Berikut ini pengelompokannya :

**Tabel 6**  
**Jumlah Populasi Penelitian**

| No            | Kelas  | Jumlah Peserta didik |
|---------------|--------|----------------------|
| 1             | VIII A | 25                   |
| 2             | VIII B | 26                   |
| 7             | VIII C | 23                   |
| 8             | VIII D | 25                   |
| <b>Jumlah</b> |        | <b>99</b>            |

*Sumber: Absensi Guru BK SMP Negeri 30 Bandar Lampung*

Keterangan populasi pada tabel di atas yaitu peserta didik kelas VIII yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah peserta didik 25 pada kelas VIII A, 26 pada kelas VIII B, 23 pada kelas VIII C, 25 pada kelas VIII D.

### 3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan

---

<sup>7</sup>Sugiyono, *Op. Cit*, h. 117

waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Dalam mengambil sampel harus benar-benar respentatif (mewakili).<sup>8</sup>

Karena jumlah peserta didik yang terdiri dari 99 peserta didik, maka pada penelitian ini hanya mengambil 48 peserta didik yang akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelas VIII C sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 23 peserta didik yang akan diberi perlakuan layanan informasi dengan menggunakan media audio-visual dengan pemutaran video tentang dampak negatif *Online Game* dan kelas VIII D sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 25 peserta didik yang akan diberi perlakuan layanan informasi dengan media *slide power point* tentang dampak negatif *Online Game*.

#### 4. Teknik sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana menggunakan sampel *sampling purposive*, karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh peserta didik kelas VIII C sebagai sampel kelompok eksperimen berdasarkan beberapa pertimbangan karena kelas tersebut memenuhi kriteria sampel sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018;

---

<sup>8</sup> *Ibid.* h. 118

<sup>9</sup> *Ibid*,h. 120

- b. Berdasarkan rekomendasi guru BK
- c. Berdasarkan umur awal remaja
- d. Peserta didik pengetahuan tentang dampak negatif dari *Online Game* rendah disekolah; dan
- e. Peserta didik bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Kuisisioner/Angket

Angket atau kuesioner di definisikan sebagai sejumlah pertanyaan atau pertanyaan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang di anggap fakta atau kebenaran yang di ketahui dan perlu di jawab oleh responden.<sup>10</sup> Dalam angket berisi daftar-daftar yang berisi pernyataan untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang Online Game pada peserta didik. Kuesioner yang digunakan peneliti adalah kuisisioner langsung.

Skala *Guttman* dikembangkan oleh Louis Guttman. Skala pengukuran tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas yaitu “Ya-Tidak” atau “Benar-Salah”. Data yang diperoleh berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternative). Maka pada skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “setuju-tidak setuju”. Peneliti menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.<sup>11</sup>

Metode ini digunakan pada saat *pre-test* untuk mengukur sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik, sebelum diberikan perlakuan menggunakan layanan informasi melalui media *audio-visual*. Selain itu metode ini juga

---

<sup>10</sup>*Ibid*,h. 151

<sup>11</sup>*Ibid*, h. 139

dilakukan pada saat *post-test*, yang berguna untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dalam menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual, dalam meningkatkan pengetahuan tentang dampak negatif *Online Game* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 30 Bandar Lampung.

Skor alternatif jawaban sekala *Guttman* dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut :

**Tabel 7**  
**Skor Alternatif Jawaban**

| Jenis Pernyataan  | Pola Penskoran |       |
|---|----------------|-------|
|   | Ya             | Tidak |
| <i>Favorable</i><br>(Pernyataan positif/ mendukung indikator) | 1              | 0     |
| <i>Unfavorable</i><br>(Pernyataan negatif/menolak indikator ) | 0              | 1     |

Dalam penelitian ini, dengan menggunakan skor 1- 0 dengan banyaknya item 30, maka interval kriteria dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- Skor tertinggi :  $1 \times 38 = 38$
- Skor terendah :  $0 \times 38 = 0$
- Rentang :  $38 - 0 = 38$

Rumus interval yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$= \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{(\quad) - (\quad)}{\quad}$$

$$= \quad, \quad (\quad)$$



Keterangan :  
 NT : Nilai Tertinggi  
 NR : Nilai Terendah  
 K : Kriteria  
 I : Interval

Berdasarkan keterangan tersebut, maka kriteria dampak negatif *Online Game* adalah sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Kriteria Dampak Negatif *Online Game***

| Interval       | Kriteria |
|----------------|----------|
| $\geq 25 - 38$ | Tinggi   |
| $\geq 12 - 24$ | Sedang   |
| $\geq 0 - 11$  | Rendah   |

## 2. Observasi

Menurut Anwar Sutoyo observasi adalah metode pengamatan dan perhatian yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti, dilakukan secara sistematis dan memiliki tujuan tertentu.<sup>12</sup> Jenis observasi yang peneliti gunakan adalah observasi *kurasi-partisipan* yaitu peneliti tidak ikut secara aktif dalam pengamatan aktivitas subyek. Jadi peneliti terlibat langsung dalam memberikan layanan.

## 3. Wawancara (*interview*)

---

<sup>12</sup>Anwar Sutoyom. *Pemahaman Individu*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 69

Salah satu metode pengumpul data dilakukan melalui wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian.<sup>13</sup> Dalam melakukan wawancara biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih, satu pihak sebagai pencari data dan pihak lain sebagai sumber data dengan memanfaatkan saluran-saluran komunikasi secara sistematis.

Peneliti yang valid yaitu: peneliti membawa kerangka pertanyaan-pertanyaan tersebut disajikan tidak secara sistematis, atau pemberian pertanyaan dilakukan secara fleksibel sesuai dengan keadaan. Metode ini digunakan sebagai metode untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sehingga data-data yang akurat dapat diperoleh. Metode wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yaitu ditunjukan kepada Guru BK dan peserta didik di SMP Negeri 30 Bandar Lampung.

#### **4. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang didokumentasikan. Dokumentasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data tingkat pengetahuan peserta didik tentang dampak negatif *Online Game* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 30 Bandar Lampung, data SMP Negeri 30 Bandar Lampung terkait data guru, visi, dan misi, pembukuan kasus BK terkait masalah yang

---

<sup>13</sup>*Ibid*, h. 123

berhubungan dengan *Online Game* dan juga dokumen mengenai proses kegiatan pemberian layanan informasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Bandar Lampung.

#### F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket/kuisisioner, tes, metode wawancara (*interview*), observasi dan metode dokumentasi. Berdasarkan metode pengumpulan data, maka instrument pengumpulan data yang cocok untuk mengetahui efektivitas belajar peserta didik adalah dengan lembar angket.

Berdasarkan teori pengembangan instrument yang ditinjau dari berbagai aspek dampak negatif *Online Game* yang di dapat dari berbagai teori maka didapat indikator sebagai berikut : (1) Kecanduan, (2) Tergangunya Kesehatan, (3) Kurangnya Kontrol Waktu, (4) Agresif, (5) Prestasi Rendah, (6) Penyalahgunaan Uang, dan (7) Pergaulan sangat terbatas.

**Tabel 9**  
**Pengembangan Instrumen Penelitian**

| No | Variabel                          | Indikator Dampak Negatif <i>Online Game</i> | No Item   |  |
|----|-----------------------------------|---|---|--|
|    |                                   |   | (+)   | (-)  |
| 1  | Dampak Negatif <i>Online Game</i> | Kecanduan                                   | 1. Apakah anda suka dengan <i>Online Game</i> ?<br>2. Apakah Setiap hari kamu bermain | 17. Apakah dengan memainkan <i>Online Game</i> dapat membuat hari- |

|  |  |                        |   |  |
|--|--|------------------------|---|--|
|  |  |                        | <p>Online Game ?</p> <p>3. Apakah anda Mengetahui dan Memainkan berbagai macam Online Game yang trend saat ini ?</p> <p>4. Apakah anda merasa kehilangan jika tidak bermain Online Game ?</p> <p>6. Apakah anda rela meluangkan waktu hanya untuk dapat bermain Online Game ?</p> | <p>hari anda Bersemangat ?</p> <p>28. Apakah anda tau jika sering bermain Online Game menyebabkan dampak yang tidak baik ?</p> |
|  |  | Terganggunya Kesehatan | <p>5. Apakah kamu lebih menyukai Online Game dibandingkan olah raga</p> <p>11. Apakah anda Pernah telat tidur Karena Online Game ?</p> <p>12. Apakah anda Sampai lupa makan dan minum karena asik bermain Online Game ?</p> <p>13. Apakah anda mempunyai gangguan mata</p>        | <p>25. Apakah tetap rutin berolah raga ?</p>   |

|  |  |                         |   |  |
|--|--|-------------------------|---|--|
|  |  |                         | karena sering Bermain Online Game ?   |  |
|  |  | Kurangnya Kontrol Waktu | <p>7. Apakah anda selalu menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sehari untuk bermain Online Game ?</p> <p>8. Apakah anda sering lupa mengerjakan sesuatu karena Online Game ?</p> <p>9. Apakah anda suka menunda-nunda suatu pekerjaan ketika sedang bermain Online Game ?</p> | 10. Apakah anda Membatasi waktu anda untuk bermain Online Game ? |
|  |  | Agresif                 | <p>14. Apakah anda pernah merusak sesuatu ketika anda kalah dalam bermain Online Game ?</p> <p>15. Apakah anda pernah menyalahkan atau memarahi teman ketika kalah dalam Bermain ?</p> <p>16. Apakah anda pernah berkata-kata kasar atau berteriak ketika</p>               |  |

|  |  |                     |   |   |
|--|--|---------------------|---|---|
|  |  |                     | Kalah dalam bermain Online Game ?   |   |
|  |  | Prestasi Rendah     | <p>24. Apakah waktu Bermain game anda lebih banyak dibandingkan Waktu Belajar ?</p> <p>29. Apakah anda merasa nilai-nilai mata pelajaran turun setelah sering bermain Online Game ?</p> <p>30. Apakah anda merasa malas belajar setelah bermain Online Game ?</p> | 26. Apakah anda bisa mengatur waktu untuk bermain Online Game dan Belajar ? |
|  |  | Penyalahgunaan Uang | <p>19. Apakah anda sering membeli item dalam Online Game menggunakan voucher/cash ?</p> <p>23. Apakah anda pernah membelanjakan uang untuk sekolah kepada Online Game ?</p>   |   |
|  |  | Pergaulan Terbatas  | 18. Apakah ketika bosan anda lebih memilih Online Game daripada jalan-jalan bersama teman   | 22. Apakah anda mempunyai banyak teman ketika bermain Online Game ?         |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  | <p>?</p> <p>20. Apakah anda lebih memilih Online Game daripada berkumpul dengan keluarga ?</p> <p>21. Apakah anda lebih suka berteman dengan teman yang juga menyukai Online Game ?</p> <p>27. Apakah anda suka menyendiri saat bermain Online Game ?</p> |  |
|--|--|--|---|--|



Sebelum angket tersebut digunakan maka peneliti menguji kevalidan dan reliabel angket tersebut untuk mengetahui angket tersebut layak atau tidaknya untuk digunakan dalam penelitian, berikut ini langkah-langkah dalam pengujian :

### 1. Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.<sup>14</sup> Misalnya, bila dalam objek berwarna merah, sedangkan data yang terkumpul memberikan data yang berwarna kuning, maka hasil penelitian tersebut tidak valid. Dalam melakukan uji validitas ini, peneliti akan menggunakan metode komputersasi SPSS *for Windows ver 16.0*.

Agar mengetahui validitas instrument maka digunakan teknik korelasi produk moment sebagai berikut :

$$R_{xy} = \frac{\sum (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2 \sum (Y - \bar{Y})^2}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  : koefisien korelasi suatu butir/item  
 $N$  : jumlah responden

---

<sup>14</sup> *Ibid.* h. 57



$\sum XY$  : jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y  
 $\sum Y$  : jumlah skor dalam distributor Y  
 $\sum X$  : jumlah kuadrat masing-masing skor X<sup>15</sup>

Dalam menentukan layak atau tidaknya suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikan koefisien pada taraf signifikan 0,05 atau 5%. Artinya suatu item yang dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total atau instrument dinyatakan valid bila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Dalam penelitian ini  $r_{tabel}$  diperoleh dari nilai signifikan yang sebesar 0,05 dan  $N=100$ , sehingga nilai  $r_{tabel}$  adalah 0,195. Maka bila hasil uji nilai instrument lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka instrument yang diuji dapat dinyatakan valid.

## 2. Uji Realibilitas Instrument

Suatu alat ukur bisa dikatakan reliabilitas, bila data tersebut mampu menghasilkan data yang dipercaya dan dipertanggungjawabkan yang memang sesuai dengan kenyataan aslinya. Penelitian reliabel bisa dikatakan valid apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda misalnya, apabila data dalam suatu objek kemarin berwarna kuning, maka esok dan selanjutnya tetap berwarna kuning.<sup>16</sup>

Teknik yang dapat digunakan untuk menguji tingkat reliabilitas suatu data dalam penelitian ini, apakah reliabel atau tidak maka menggunakan rumus *alpha cronbach*

$$R_{II} = \left( \frac{\sum X^2}{N} \right) \left( 1 - \frac{\sum X^2}{N} \right)$$

<sup>15</sup> Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 256

<sup>16</sup> *Ibid.* h. 52

Keterangan :

$R_{11}$  = reliabilitas instrument

$K$  = banyaknya butir pertanyaan

$\Sigma\sigma^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2_t$  = varian total

penguji ini akan menggunakan batuan program SPSS *for windows* release 16.

## G. Teknik Pengelolaan dan Analisis data

Analisis data hasil penelitian dilakukan melalui dua tahap utama yaitu pengolahan data dan analisis data :

### 1. Teknik Pengelolaan Data

#### a. *Editing*

Merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner. Apakah semua pernyataan sudah terisi apakah jawaban atau tulisan masing-masing pernyataan cukup jelas atau terbaca, apakah jawaban pernyataan konsisten dengan jawaban seperti yang lainnya.

#### b. *Coding (Pengkodean)*

Setelah melakukan *editing*, selanjutnya dilakukan pengkodean atau coding, yaitu merubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.

**c. *Data Entry* (Pemasukan Data)**

Yaitu jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk kode (angka atau huruf) dimasukan kedalam program *SPSS 16*.

**d. *Cleaning Data* (Pembersihan Data)**

Apabila semua data dari setiap sumber atau responden selesai dimasukan perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan kode dan ketidaklengkapan, kemudian dilakukan pembetulan atau pengoreksian.<sup>17</sup>

**2. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil test, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting, dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

---

<sup>17</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h. 85

Untuk mengetahui keberhasilan eksperimen adanya peningkatan pengetahuan tentang Dampak negatif *Online Game* pada peserta didik di gunakan rumus uji t atau t-test *sprated varians* yang digunakan untuk menguji hipotesa komperatif dua sampel independen. Analisis data ini menggunakan batuan program SPSS versi 16 . rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

keterangan :

- $X_1$  : nilai rata-rat sampel 1 (kelompok eksperimen)
- $X_2$  : nilai rata-rat sampel 2 (kelompok kontrol)
- $S_1$  : variasi total kelompok 1 (kelompok eksperimen)
- $S_2$  : variasi total kelompok 2 (kelompok kontrol)
- $n_1$  : banyaknya sampel kelompok 1 (kelompok eksperimen)
- $n_2$  : banyaknya sampel kelompok 2 (kelompok kontrol)<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>*Ibid*, h. 138

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

“Hasil penelitian dengan judul Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media *Audio-Visual* untuk Mencegah Dampak Negatif *Online Game* Peserta didik Kelas VIII SMPNegeri 30 Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret pada tahun 2019. Hasil dari penelitian yang diperoleh adalah untuk mengetahui menurun atau tidaknya dampak negatif *online game* peserta didik kelas eksperimen VIII C dan kelas kontrol VIII D sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok”

#### **1. Data Deskripsi *Pretest***

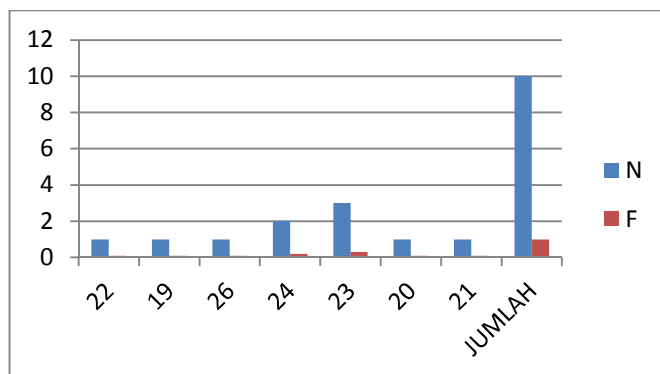
##### **a. Hasil *Pretest* Percaya Diri Kelas Eksperimen**

Diketahui untuk mengetahui gambaran awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pretest* percaya diri pada kelas eksperimen VIII C peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 13**  
**Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen**

| No | Skor   | N  | F    |
|----|--------|----|------|
| 1  | 22     | 1  | 10%  |
| 2  | 19     | 1  | 10%  |
| 3  | 26     | 1  | 10%  |
| 4  | 24     | 2  | 20%  |
| 5  | 23     | 3  | 30%  |
| 6  | 20     | 1  | 10%  |
| 7  | 21     | 1  | 10%  |
|    | JUMLAH | 10 | 100% |

Berdasarkan data di atas terdapat 9 peserta didik yang masuk dalam kategori dampak negatif *online game* yang tinggi mana terdapat 1(10%) pesertadidik dengan skor 22, 1(10%) siswa dngan skor 19, 1(10%) siswa denganskor 26, 2(20%) pesrta didik dengan skor 24, 3(30%) siswa dengan skor 23, 1(10%) pesrta didikdengan skor 20, dan 1(10%) peserta didik dengan skor 21. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



**Gambar 3 Grafik Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen**

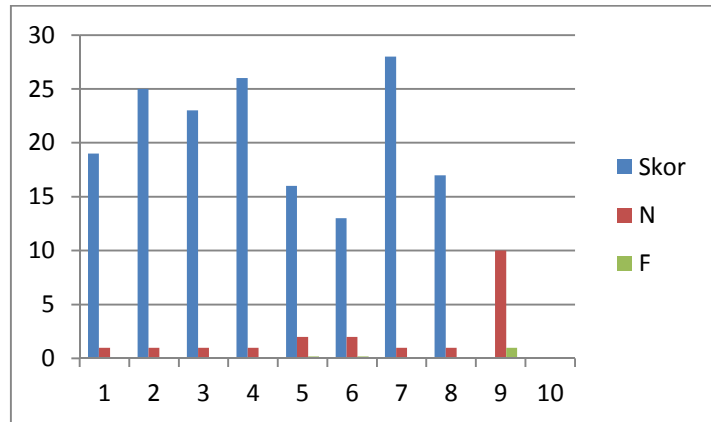
**b. Hasil *Pretest* Percaya Diri Kelas Kontrol**

Hasil *pretest* pada kelas kontrol (X Otomotif) dapat dilihat pada tabel berikut ini..

**Tabel 14**  
**Hasil *Pretest* Kelas Kontrol**

| No | Skor | N | F   |
|----|------|---|-----|
| 1  | 19   | 1 | 10% |
| 2  | 25   | 1 | 10% |
| 3  | 23   | 1 | 10% |
| 4  | 26   | 1 | 10% |
| 5  | 16   | 2 | 20% |
| 6  | 13   | 2 | 20% |
| 7  | 28   | 1 | 10% |
| 8  | 17   | 1 | 10% |

“Berdasarkan data di atas terdapat 4 peserta didik yang masuk dalam kategori dampak negatif *online game* yang tinggi mana terdapat 1(10%) siswa dengan skor 19, 1(10%) siswa dengan skor 25, 1(10%) siswa dengan skor 23, 1(10%) siswa dengan skor 26, 2(20%) siswa dengan skor 16, 2(20%) siswa dengan skor 13, 1(10%) peserta didik dengan skor 28, dan 1(10%) peserta didik dengan skor 17. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini”



**Gambar 4 Grafik Hasil *Pretest* Kelas Kontrol**

## **2. Pelaksanaan Layanan Informasi Untuk Mengurangi Dampak Negatif**

### ***Online Game* Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 30 Bandar**

#### **Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019**

Pelaksanaan Layanan Informasi menggunakan media *Audio-Visual* dilaksanakan pada kelompok eksperimen dengan peserta didik yang berjumlah 10 orang. Dalam melaksanakan kegiatan layanan informasi tersebut dilakukan didalam ruang kelas. Deskripsi proses pelaksanaan layana Informasi dilakukan dengan memaparkan hasil pengamatan selama proses layanan dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir adalah sebagai berikut

### **1. Kelompok Eksperimen**

#### **a. Tahap pertama**

Hari/Tanggal : Senin, 25 Februari 2019

Waktu : 8.45 – 9.30 WIB

Tempat : Ruang Kelas



Tahap pertama dalam melakukan penelitian yaitu pre-tes, pre-tes tersebut dilakukan dengan menggunakan *instrument*/angket online game untuk mengetahui gambaran dampak *negatif online game* peserta didik sebelum diberikan *treatment* dengan Layanan Informasi menggunakan media Audio-visual, pre-tes ini diberikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung sebagai kelas eksperimen. Pre-tes ini diberikan kepada peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik. Pada tahap ini merupakan tahap pengenalan dan upaya dalam menumbuhkan sikap kebersamaan, selanjutnya memberikan pengetahuan tentang tujuan atau garis besar layanan informasi pada peserta didik dan mengidentifikasi kondisi awal peserta didik sebelum menerima perlakuan.

Kemudian penulis menjelaskan secara singkat tentang tujuan dalam kegiatan layanan konseling kelompok dan menjelaskan petunjuk pengisian *instrument online game*. Secara keseluruhan peserta didik memahami dengan pasti dan memberikan informasi tentang dampak negatif *online game*. Hasil dari pre-tes selanjutnya dianalisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat dampak negatif *online game*. Hal ini dilakukan oleh penulis untuk memperoleh gambaran dampak negatif *online game* yang terjadi pada peserta didik. Pre-tes ini juga digunakan untuk menentukan subjek penulisan berdasarkan tujuan penelitian yaitu

peserta didik yang terindikasi memiliki dampak negatif yang tinggi dari *online game*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, pelaksanaan pre-test dapat dikatakan lancar dan kondusif dimana ditunjukkan dengan peserta didik yang antusias dalam memberikan informasi mengenai percaya diri dalam seluruh item *instrument* dapat terisi sesuai dengan prosedur petunjuk pengisian *instrument*. Pada kegiatan ini diselesaikan tepat pada waktu yang telah ditentukan

#### **b. Tahap kedua**

Hari/Tanggal : Selasa, 26 Februari 2019

Waktu : 13.30 – 15.20 WIB

Tempat : Ruang BK

Pada tahap kedua, penulis menjelaskan kegiatan layanan yang akan dilakukan. Pada pertemuan kedua merupakan tahap pembentukan dimana pelaksanaan konseling kelompok dilaksanakan di ruang kelas VII SMP Negeri 30 Bandar Lampung. Penulis membuka pertemuan kedua ini dengan mengucapkan salam kepada anggota kelompok dan dilanjutkan dengan berdoa agar pelaksanaan konseling kelompok berjalan dengan lancar dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis selanjutnya memperkenalkan diri seperti menyebutkan nama, alamat, tempat tanggal lahir, asal dan sebagainya kemudian diteruskan pada anggota kelompok yang lainnya

Kemudian dilanjutkan dengan permainan agar menghangatkan suasana konseling sehingga tercipta suasana keakraban dan kehangatan dalam proses konseling berlangsung. Tujuan dari permainan juga agar sebelum pelaksanaan layanan anggota kelompok merasa rileks dan tidak tegang. Penulis juga menjelaskan maksud, tujuan, asas-asas pelaksanaan layanan informasi, dan bagaimana tata cara pelaksanaan layanan informasi berlangsung, menyampaikan kesepakatan waktu dan komitmen dalam layanan informasi

Pada tahap pengakhiran tidak lupa penulis memberikan kesimpulan, memberikan kesempatan pada anggota kelompok untuk bertanya dari proses layanan dan mengevaluasi dari hasil proses berjalannya layanan informasi menanyakan pemahaman apa yang sudah diperoleh dari pertemuan yang dilakukan, pemahaman apa dan bagaimana perasaan serta kesan yang didapat selama kegiatan layanan informasi. Sebelum ditutup penulis memberi komitmen peserta didik terhadap layanan informasi menggunakan audio-visua selanjutnya dan diakhiri dengan doa serta salam

### **c. Tahap ketiga**

Hari/Tanggal : Rabu, 27 Februari 2019

Waktu : 14.30- 15.15 WIB

Tempat : Ruang BK

Pada pertemuan ketiga ini penulis kemudian mengemukakan topik bahasan yang akan dibahas yaitu dampak negatif online game pada peserta

didik. Pada tahap ini penulis kemudian memberikan gambaran mengenai apa saja dampak negatif dari online game dan bagaimana hal itu sangat berpengaruh pada peserta didik, tentang gaya sikap peserta didik yang berkaitan dengan apa masalah yang karena dampak negatif dari *online game*. Penulis dengan menunjukkan sikap santai, penuh dengan keakraban, kehangatan, terbuka serta terhindar dari ketegangan-ketegangan sehingga tidak adanya kecanggungan peserta didik untuk mengungkapkan masalahnya

Konselor secara tulus menerima dan menjernihkan perasaan peserta didik yang sifatnya negatif dengan memberikan respon yang tulus sehingga peserta didik merasa aman. Peserta didik dengan nyaman bercerita tentang masalahnya yang dihadapinya sehingga beban psikologis yang dihadapinya berkurang dalam hal ini peserta didik akan memunculkan ekspresi-ekspresi positif dalam diri peserta didik sehingga peserta didik mampu untuk tumbuh dan berkembang sehingga percaya diri peserta didik dapat meningkat

#### **d. Tahap keempat**

Hari/Tanggal : Kamis, 28 Februari 2019

Waktu : 14.30 – 15. 20 WIB

Tempat : Ruang BK

Setelah pertemuan sebelumnya, penulis telah memberikan gambaran tentang cara mengurangi dampak negatif bermain *online game*,

dipertemuan ini penulis memberikan materi tentang cara bermain online game dengan aman dengan resiko dampak negatif yang rendah agar peserta didik semakin menyadari tentang dampak negatif *online game* yang akan membahayakan mereka nantinya. Pada tahap ini peserta didik mulai menyadari bahwa terdapat perkembangan terhadap wawasan, dan pemahaman pada dirinya. Peserta didik menyadari akan masalah dampak negatif *online game* yang dihadapinya sehingga peserta didik mulai membuat keputusan untuk merubah sikap yang merugikan dirinya agar tidak terlalu kecanduan bermain *online game*. Sesi ini juga diakhiri dengan berakhirnya sesi layanan dan penulis mengucapkan terima kasih kepada peserta didik karena telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.

**e. Tahap kelima**

Hari/Tanggal : Senin, 8 Oktober 2018

Waktu : 14.30 – 15.20 WIB

Tempat : Ruang BK

Setelah proses sesi konseling diakhiri peserta didik diajak untuk mengisi *instrument/angket online game* sebagai bentuk post-test. Post-test diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil dari sesudah diberikan *treatment* menggunakan layanan informasi menggunakan media Audio-Visual. Pelaksanaan post-test dapat berjalan dengan lancar dan kondusif dimana peserta didik mengisi seluruh item angket sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan.

### 3. Data Deskripsi *Posttest*

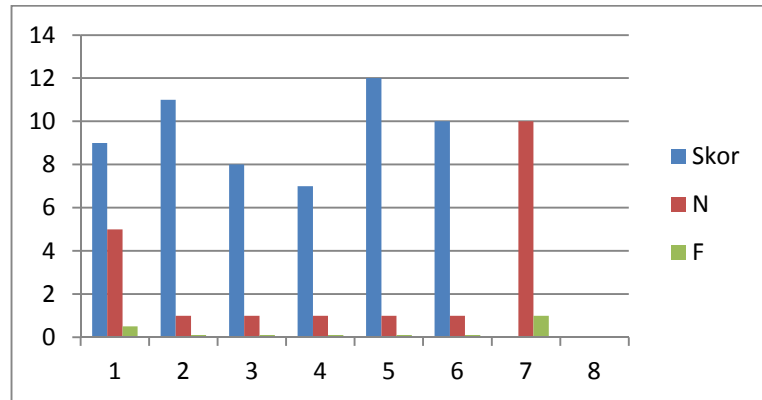
#### a. Hasil *Posttest* Percaya Diri Kelas Eksperimen

Untuk melihat perubahan pada peserta didik terkait dengan layanan informasi menggunakan media audio-visual yang diberikan untuk mengurangi dampak negatif *online game*. Pada hasil *posttest* pada kelompok eksperimen pada tabel berikut.

**Tabel 15**  
**Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen**

| No | Skor   | N  | F    |
|----|--------|----|------|
| 1  | 9      | 5  | 50%  |
| 2  | 11     | 1  | 10%  |
| 3  | 8      | 1  | 10%  |
| 4  | 7      | 1  | 10%  |
| 5  | 12     | 1  | 10%  |
| 6  | 10     | 1  | 10%  |
|    | JUMLAH | 10 | 100% |

Berdasarkan data di atas terdapat 8 peserta didik yang masuk dalam kategori dampak negatif *online game* yang rendah, terdiri dari 5(50%) peserta didik dengan skor 9, 1(10%) peserta didik dengan skor 11, 1(10%) peserta didik dengan skor 8, 1(10%) peserta didik dengan skor 7, 1(10%) peserta didik dengan skor 12, dan 1(10%) peserta didik dengan skor 10. Secara keseluruhan sebanyak 10 peserta didik dari kelas eksperimen memiliki hasil *posttest* dampak negatif *online game* yang rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini .



**Gambar 5 Grafik Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen**

**b. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol**

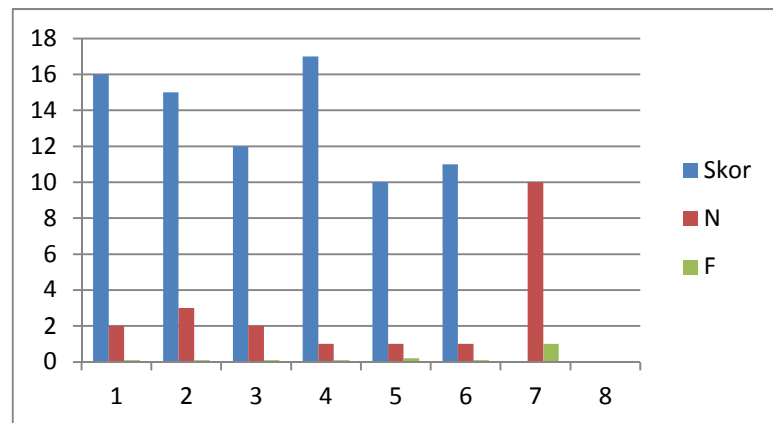
Untuk mengetahui hasil kriteria percayadiri terhadap peserta didik setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik dikusi maka dilakukan *posttest*. Hasil *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 16**  
**Hasil *Posttest* Kelas Kontrol**

| No     | Skor | N  | F    |
|--------|------|----|------|
| 1      | 16   | 2  | 10%  |
| 2      | 15   | 3  | 10%  |
| 3      | 12   | 2  | 10%  |
| 4      | 17   | 1  | 10%  |
| 6      | 10   | 1  | 20%  |
| 7      | 11   | 1  | 10%  |
| JUMLAH |      | 10 | 100% |

Berdasarkan data di atas terdapat 1 peserta didik yang masuk dalam kategori dampak negatif *online game* yang rendah terdiri dari 2(20%) peserta didik dengan skor 16, 3(30%) peserta didik dengan skor 15, 2(20%) peserta didik dengan skor 12, 1(10%) peserta didik dengan skor 17,

1(10%) peserta didik dengan skor 10, dan 1(10%) peserta didik dengan skor 11. Secara keseluruhan sebanyak 10 peserta didik dari kelas kontrol memiliki hasil *posttest* dampak negatif online game sedang. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



**Gambar 6 Grafik Hasil *Posttest* Kelas Kontrol**

#### 4. Uji Hipotesis Wilcoxon

Uji Wilcoxon merupakan salah satu uji statistik nonparametric. Uji ini dipakai ketika suatu data tidak berdistribusi normal. Pengujian dua sampel berpasangan prinsipnya menguji apakah dua sampel berpasangan itu dengan yang lainnya berasal dari populasi yang sama.<sup>1</sup> Dalam penelitian ini menguji untuk 10 sampel diberikan *treatment* berupa layanan informasi menggunakan media audio-visual untuk kelas eksperimen (VIII C) dan 10 sampel untuk kelas kontrol (VIII D) diberikan *treatment* layanan klasikal menggunakan teknik diskusi menggunakan power-point.

<sup>1</sup> Singgih susanto, *Aplikasi SPSS pada Statistik Non Parametrik* (Jakarta : PT Elek Media Komputindo), h. 115



Sebelum diberikan layanan informasi, sampel tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui dampak negatif *online game* peserta didik. Kemudian setelah diberikan layanan informasi diberikan tes kembali yaitu *posttest* untuk mengetahui tingkat dari dampak negatif *online game* peserta didik.

**a. Analisis proses perhitungan kelas eksperimen**

**Tabel 17**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

| No | Nama       | Pretest | Posttest | Gain Skor |
|----|------------|---------|----------|-----------|
| 1  | Konseli 1  | 22      | 9        | 13        |
| 2  | Konseli 2  | 19      | 10       | 9         |
| 3  | Konseli 3  | 26      | 9        | 17        |
| 4  | Konseli 4  | 24      | 8        | 16        |
| 5  | Konseli 5  | 23      | 9        | 14        |
| 6  | Konseli 6  | 20      | 7        | 13        |
| 7  | Konseli 7  | 23      | 9        | 14        |
| 8  | Konseli 8  | 24      | 10       | 14        |
| 9  | Konseli 9  | 23      | 9        | 14        |
| 10 | Konseli 10 | 21      | 10       | 11        |

Pada pengujian ini menggunakan bantuan *Software SPSS 17,0 for windows*. Dan karena data tersebut tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon menggunakan uji nonparametrik. Berikut hasil paparan hasil dari uji Wilcoxon.

**Tabel 18**  
**Wilcoxon Rank Kelompok eksperimen**

**Ranks**

|                       |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Posttest_Eksperimen - | Negative Ranks | 10 <sup>a</sup> | 5.50      | 55.00        |
| Pretest_Eksperimen    | Positive Ranks | 0 <sup>b</sup>  | .00       | .00          |
|                       | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                       | Total          | 10              |           |              |

“Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor negatif 10<sup>a</sup>, skor ini menunjukkan bahwa ditemukan skor posttest peserta didik lebih kecil dari skor pretest. Sedangkan, positive rank 0<sup>b</sup> menunjukkan bahwa seluruh skor posttest peserta didik mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pretest”

**Tabel 19**  
**Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen**

**Test Statistics<sup>b</sup>**

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | Posttest_Eksperimen -<br>Pretest_Eksperimen |
| Z                      | -2.823 <sup>a</sup>                         |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .005  |

“Dari tabel diatas dapat dinyatakan jumlah Z hitung  $-2,823 >$  dari Z tabel 1,96 dan jumlah nilai signifikan  $0,005 = 0.05$ . Selain itu dapat dilihat tabel statistik dibawah ini data pretest sebelum diberikan treatment dan posttest setelah diberikan treatment”

**Tabel 20**

| Statistic      |         | Pretes_Eksperimen | Posttest_Eksperimen |
|----------------|---------|-------------------|---------------------|
| N              | Valid   | 10                | 10                  |
|                | Missing | 0                 | 0                   |
| Mean           |         | 22.50             | 9.00                |
| Median         |         | 23.00             | 9.00                |
| Mode           |         | 23                | 9                   |
| Std. Deviation |         | 2.068             | .943                |
| Variance       |         | 4.278             | .889                |
| Range          |         | 7                 | 3                   |
| Minimum        |         | 19                | 7                   |
| Maximum        |         | 26                | 10                  |
| Sum            |         | 225               | 90                  |

Dari data dapat diketahui bahwa ada penurunan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dalam analisis data deskriptif menyatakan bahwa:

*Mean pretesteksperimen* : 22.50 (termasuk kategori tinggi)

*Mean posttesteksperimen* : 9.00 (termasuk kategori rendah)

Dasar pengambilan keputusan

a. Dengan membandingkan angka z hitung dan z tabel hitung :

Jika  $z_{hitung} < z_{tabel}$  maka diterima

Jika  $z_{hitung} > z_{tabel}$  maka ditolak

b. Dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan :

Probabilitas  $>$  dari 0,05 maka diterima

Probabilitas  $<$  dari 0,05 maka ditolak

Keputusan :

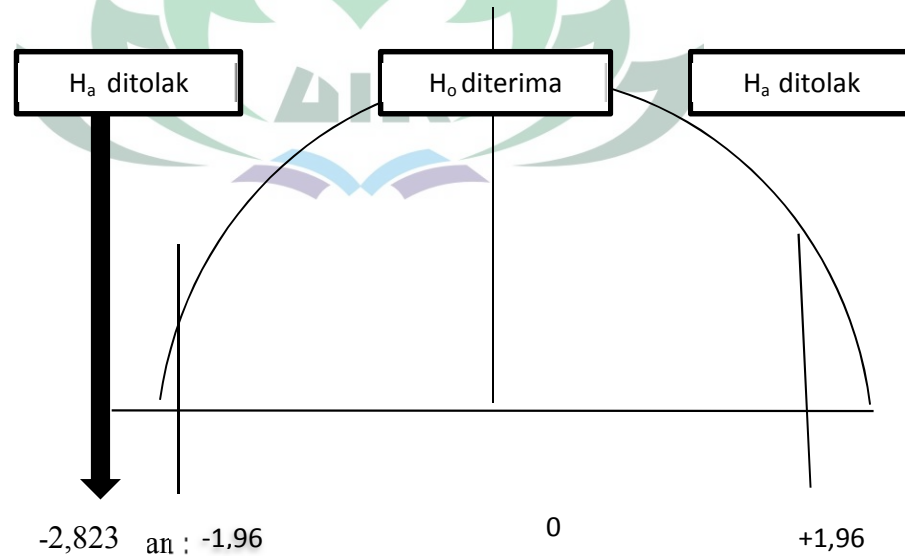
c. Dengan membandingkan angka z hitung dan z tabel :

1. z hitung= -2,823 (lihat pada *output*, tanda – hanya menunjukkan arah)
2. z tabel =  $\pm 1,96$

untuk tingkat kepercayaan 95 % dan uji dua sisi didapatkan nilai z tabel adalah  $\pm 1,96$ .

Cara mencari z tabel :

- 1)  $0,05 : 2 = 0,025$
- 2)  $0,5 - 0,025 = 0,475$
- 3)  $0,475 = 1,96$  (lihat pada tabel)



**Gambar 7 Kurva Kelas Eksperimen**

Karena z hitung terletak di daerah , maka keputusannya adalah menerima atau pemberian layanan informasi dengan media audio-

visual dapat meningkatkan percaya diri peserta didik. Dengan melihat angka probabilitas pada *output* SIG adalah  $0,005 = 0,05$ , maka diterima. Sedangkan dari perhitungan *z* hitung didapat nilai *z* adalah  $-2,823$  (tanda  $-$  tidak relevan karenanya menunjukkan arah) lebih besar dari *z* tabel yaitu  $1,96$ .

**d. Analisis perhitungan kelas kontrol**

**Tabel 21**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

| No | Nama       | Pretest | Posttest | Gain Skor |
|----|------------|---------|----------|-----------|
| 1  | Konseli 1  | 19      | 16       | 3         |
| 2  | Konseli 2  | 25      | 15       | 10        |
| 3  | Konseli 3  | 23      | 12       | 11        |
| 4  | Konseli 4  | 26      | 17       | 9         |
| 5  | Konseli 5  | 16      | 15       | 1         |
| 6  | Konseli 6  | 13      | 10       | 3         |
| 7  | Konseli 7  | 16      | 11       | 5         |
| 8  | Konseli 8  | 28      | 16       | 12        |
| 9  | Konseli 9  | 17      | 12       | 5         |
| 10 | Konseli 10 | 13      | 15       | 2         |

Pada pengujian ini menggunakan bantuan *Software SPSS 17,0 for windows*. Dan karena data tersebut tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon menggunakan uji nonparametric. Berikut hasil paparan hasil dari uji Wilcoxon.

**Tabel 22**  
**Wilcoxon Rank Kelas Kontrol**

**Ranks**

|                    |                | N              | Mean Rank | Sum of Ranks |
|--------------------|----------------|----------------|-----------|--------------|
| Posttest_Kontrol - | Negative Ranks | 9 <sup>a</sup> | 5.89      | 53.00        |
| Pretest_Kontrol    | Positive Ranks | 1 <sup>b</sup> | 2.00      | 2.00         |
|                    | Ties           | 0 <sup>c</sup> |           |              |
|                    | Total          | 10             |           |              |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh skornegatif 9<sup>a</sup>, skor ini menunjukan bahwaditemukan skorposttespeserta didik lebih kecil dariskor pretest. Sedangkan, positive rank 1<sup>b</sup> menunjukan bahwaseluruh skorpost test peserta didik mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pretest

**Tabel 23**  
**Uji Wilcoxon Kelas Kontrol**

**Test Statistics<sup>b</sup>**

|                        |                                       |
|------------------------|---------------------------------------|
|                        | Posttest_Kontrol -<br>Pretest_Kontrol |
| Z                      | -2.603 <sup>a</sup>                   |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .009                                  |

“Dari tabel diatas dapat dinyatakan jumlah Z hitung  $-2,603 >$  dari Ztabel 1,96 dan jumlah nilai signifikan  $0,009 < 0.05$ . Selainitu dapat dilihat tabel statistikdibawah ini data pretest sebelum diberikantreatment dan posttest setelah diberikan tratment”

**Statistics**

|  |                 |                  |
|--|-----------------|------------------|
|  | Pretest_Kontrol | Posttest_Kontrol |
|--|-----------------|------------------|

|                |         |                 |       |
|----------------|---------|-----------------|-------|
| N              | Valid   | 10              | 10    |
|                | Missing | 0               | 0     |
| Mean           |         | 19.60           | 13.90 |
| Median         |         | 18.00           | 15.00 |
| Mode           |         | 13 <sup>a</sup> | 15    |
| Std. Deviation |         | 5.502           | 2.424 |
| Variance       |         | 30.267          | 5.878 |
| Range          |         | 15              | 7     |
| Minimum        |         | 13              | 10    |
| Maximum        |         | 28              | 17    |
| Sum            |         | 196             | 139   |

Dari data diatas layanan informasi kelas kontrol menggunakan teknik diskusi diketahui ada peningkatan walaupun tak sebanyak dengan perlakuan menggunakan layanan informasi menggunakan media Audio-visual. Dalam analisis data deskriptif menyatakan bahwa:

*Mean pretestkontrol* : 19.60 (termasuk kategorisedang)

*Mean posttestkontrol* : 13.90 (termasuk kategori sedang)

Dasar pengambilan keputusan

a. Dengan membandingkan angka z hitung dan z tabel hitung :

Jika  $z_{hitung} < z_{tabel}$  maka diterima

Jika  $z_{hitung} > z_{tabel}$  maka ditolak

b. Dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan :

Probabilitas  $>$  dari 0,05 maka diterima

Probabilitas  $<$  dari 0,05 maka ditolak

Keputusan :

c. Dengan membandingkan angka  $z$  hitung dan  $z$  tabel :

1) hitung = -2,603 (lihat pada *output*, tanda – hanya menunjukkan arah)

2)  $z_{\text{tabel}} = \pm 1,96$

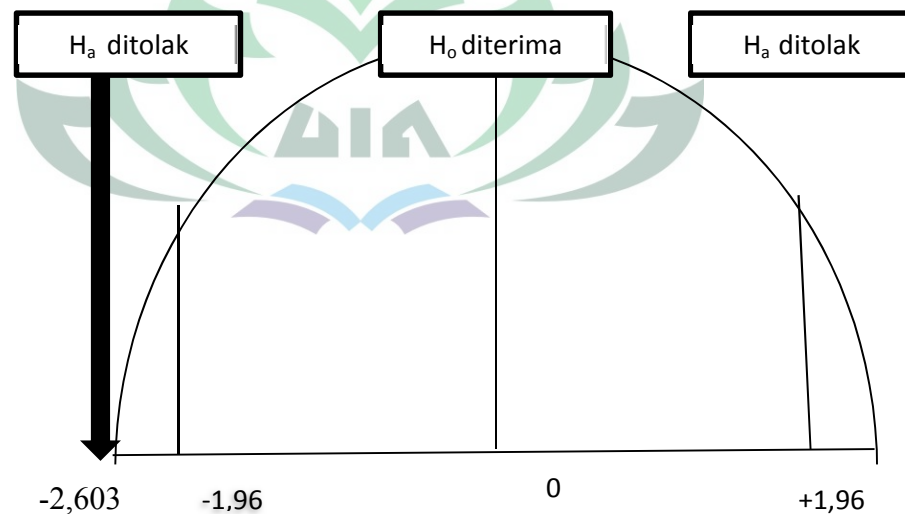
untuk tingkat kepercayaan 95 % dan uji dua sisi didapatkan nilai  $z$  tabel adalah  $\pm 1,96$ .

Cara mencari  $z$  tabel :

1)  $0,05 : 2 = 0,025$

2)  $0,5 - 0,025 = 0,475$

3)  $0,475 = 1,96$  (lihat pada table)



**Gambar 8 Kurva Kelas Kontrol**

Keputusan :



Karena  $z$  hitung terletak di daerah , maka keputusannya adalah menerima atau pemberian bimbingan kelompok teknik diskusi kurang cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif *online game*. Dengan melihat angka probabilitas pada *output* SIG adalah  $0,09 > 0,05$ , maka diterima. Sedangkan dari perhitungan  $z$  hitung didapat nilai  $z$  adalah  $-2,603$  (tanda  $-$  tidak relevan karena hanya menunjukkan arah) lebih besar dari  $z$  tabel yaitu  $1,96$ .

#### d. Analisis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

“Jika dilihat dari proses perhitungan kedua kelas, maka dapat dikatakan kelas eksperimen menolak  $H_0$  menerima  $H_a$  dan kelas kontrol menerima  $H_0$  menolak  $H_a$ . Dilihat dari keefektifannya maka layanan informasi menggunakan media audio-visual yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif bila dibandingkan pada kelas kontrol yang hanya menggunakan teknik diskusi”

**Tabel 25**  
**Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretest_Eksperimen     | 10 | 19      | 26      | 22.50 | 2.068          |
| Posttest_Eksperimen    | 10 | 7       | 10      | 9.00  | .943           |
| Valid N (listwise)     | 10 |         |         |       |                |

Pada tabel tersebut menunjukkan hasil *posttest* dengan layanan informasi menggunakan media audio-visual dengan nilai minimum yakni 7 . Pada nilai mean (rata-rata) kelas eksperimen yaitu 9.00.

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretest_Kontrol        | 10 | 13      | 28      | 19.60 | 5.502          |
| Posttest_Kontrol       | 10 | 10      | 17      | 13.90 | 2.424          |
| Valid N (listwise)     | 10 |         |         |       |                |

Pada tabel tersebut menunjukkan hasil *posttest* dengan teknik diskusi dengan nilai minimum yakni 10. Pada nilai mean (rata-rata) kelas eksperimen yaitu 13,90.

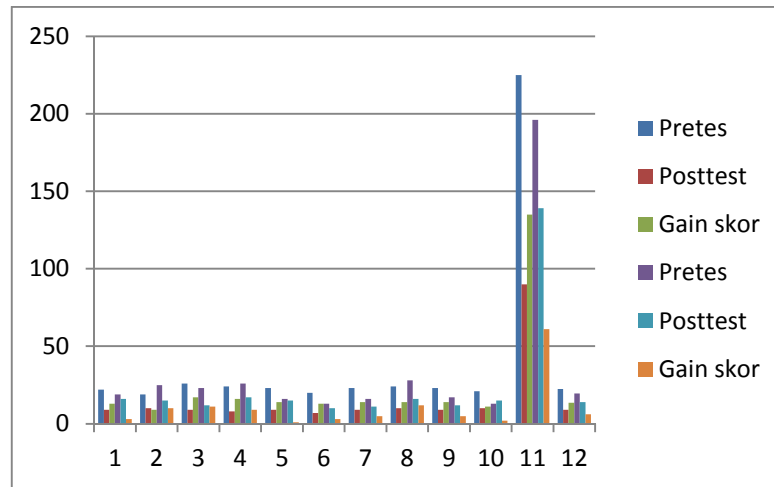
Dari dua tabel diatas dapat menunjukkan pada hasil *posttest* dengan nilai minimum kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol  $7 > 10$  . Pada nilai mean (rata-rata) kelas eksperimen juga lebih kecil dibanding kelas kontrol yaitu  $9.00 > 13,90$ . Hal ini menunjukkan layanan informasi menggunakan media audio-visual efektif dibandingkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi.

**Tabel 26**  
**Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Kelas Eksperimen |        |          |           | Kelas Kontrol |          |           |
|------------------|--------|----------|-----------|---------------|----------|-----------|
| No               | Pretes | Posttest | Gain skor | Pretes        | Posttest | Gain skor |
| 1                | 22     | 9        | 13        | 19            | 16       | 3         |
| 2                | 19     | 10       | 9         | 25            | 15       | 10        |
| 3                | 26     | 9        | 17        | 23            | 12       | 11        |
| 4                | 24     | 8        | 16        | 26            | 17       | 9         |
| 5                | 23     | 9        | 14        | 16            | 15       | 1         |
| 6                | 20     | 7        | 13        | 13            | 10       | 3         |
| 7                | 23     | 9        | 14        | 16            | 11       | 5         |
| 8                | 24     | 10       | 14        | 28            | 16       | 12        |
| 9                | 23     | 9        | 14        | 17            | 12       | 5         |
| 10               | 21     | 10       | 11        | 13            | 15       | 2         |
| Skor             | 225    | 90       | 135       | 196           | 139      | 61        |
| Mean             | 22,5   | 9        | 13,5      | 19,6          | 13,9     | 6,1       |

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata/mean pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami penurunan, pada kelas eksperimen skor pretest 225 atau rata-rata/mean 22,5, dan skor pada posttest 90 atau nilai rata-rata/mean 9 sedangkan pada kelas kontrol skor pretest 196 atau rata-rata/mean 19,6, dan skor pada posttest 139 atau nilai rata-rata/mean 13,9. Meskipun kedua kelas mengalami penurunan secara signifikan, tetapi nilai rata-rata kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas kontrol, hal ini dapat dilihat dari posttest kelas eksperimen lebih rendah dari kelas kontrol  $90 < 139$  atau  $9 < 13,9$ . Maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi

menggunakan media audio-visual efektif dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *online game* peserta didik.



**Gambar 9 Grafik Peningkatan Percaya Diri**

## B. Pembahasan

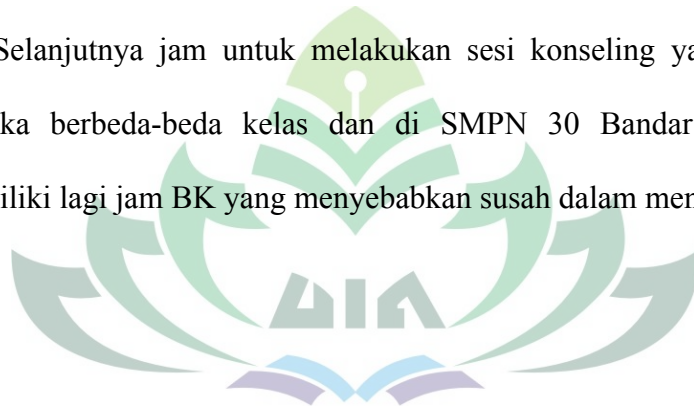
“Berdasarkan hasil analisis data yang membandingkan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai skor sebesar  $90 \leq 139$  atau nilai rata-rata/*mean*  $9 \leq 13,9$  sehingga dapat dinyatakan ada perbedaan secara signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Selain itu ada penurunan dampak negatif online game pada eksperimen dengan hasil skor yaitu pada *pretest* 225 dengan rata-rata/*mean* 22,5 dan skor *posttest* 90 dengan rata-rata/*mean* 9 sehingga dinyatakan mengalami penurunan”

Layanan informasi berfungsi untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk aktualisasi diri individu.

### C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki banyak kekurangan diantaranya dalam pengumpulan data yang digunakan berupa angket dampak negatif *Online Game* disitu peserta didik masih malu-malu dan takut hal tersebut bisa mempengaruhi nilai akibatnya apa yang mereka isi terkadang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Selanjutnya jam untuk melakukan sesi konseling yang susah karena mereka berbeda-beda kelas dan di SMPN 30 Bandar Lampung tidak memiliki lagi jam BK yang menyebabkan susah dalam mengatur waktunya.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian “Efektifitas Layanan Informasi menggunakan Media Audio-Visual untuk mengurangi Dampak Negatif *Online Game* SMP Negeri 30 Bandar Lampung” Dapat ditunjukan dengan analisis data dan pembahasan maka penulis menyimpulkan bahwa efektifitas layanan Informasi menggunakan Media Audio-Visual untuk mengurangi Dampak Negatif *Online Game* SMP Negeri 30 Bandar Lampung efektif dalam menurunkan dampak negatif. hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai skor sebesar  $90 \leq 139$  atau rata-rata/mean  $9 \leq 13,9$  sehingga dapat dinyatakan ada perbedaan secara signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami penurunan. Selain itu ada penurunan perilaku dampak negatif online game yang mengalami penurunan pada eksperimen dengan hasil skor yaitu pada pretest 225 dengan rata-rata/mean 22,5 sehingga dinyatakan mengalami penurunan.

## B. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, penulis memberikan saran-saran kepada beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu program sekolah dalam mengatasi perilaku membolos dan diharapkan untuk digunakan sebagai referensi bagi sekolah untuk dapat memberikan sarana dan prasarana yang baik untuk menunjang keberhasilan untuk peserta didiknya.
2. Guru bimbingan dan konseling sebagai pembimbing, agar dapat memberikan layanan yang baik terhadap peserta didik lain yang memiliki masalah tentang dampak negatif online gamenya sehingga dapat mengatur dirinya agar dapat merubah perilakunya menjadi yang lebih baik.
3. Bagi Peserta Didik, untuk dapat terus menerus dalam mengurangi keseringan bermain online game dan dapat menambah wawasan tentang dampak buruk bagi kehidupan nantinya.
4. Bagi penulis, menjadikan pengalaman bagi yang sangat berharga dimana penulis dapat terjun secara langsung dalam menangani kasus dampak negatif online game yang marak dialami peserta didik, Karena keterbatasan pengetahuan dan referensi, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna.

5. Bagi peneliti selanjutnya, yang akan melaksanakan penelitian mengenai dampak negatif online game dalam menggunakan layanan informasi media audio-visual hendaknya harus berkerjasama dengan orang tua karena faktor yang mempengaruhi tidak hanya dari dalam peserta didik (internal), faktor lingkungan baik dari teman sebaya ataupun faktor keluarga.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta:Rineka Cipta,2011).
- Al-Quran, *Get Arabic and Translation Microsoft Word*
- Anwar Sutoyo,*Pemahaman Individu*,(Yogyakarta:pustaka pelajar,2014)
- Badrul Kamil dan Daniati, *Layanan Informasi Karir Dalam Meningkatkan Kematangan Karir Pada Peserta Didik Kelas X Di Sekolah Madrasah Aliyah Qudsiyah Kotabumilampung Utara Tahun Pelajaran 2016/2017*.
- Hardiani Imran, *Konseling Karier*, (Batusangkar:STAIN Batusangkar Press, 2006).
- Hastuti, *Bimbingan Karir Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan* (Bandung:Angkasa 2006).
- [Http://SciHub.La/Http://Www.Tandfonline.Com/Doi/Full/10.1080/10668920500210217technology And Vocanational Education Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia Seminar\\_ftkupi@yahoo.com. International Conference On Innovation In Engineering And Vocational Education \(ICIEVE 2015\)](http://SciHub.La/Http://Www.Tandfonline.Com/Doi/Full/10.1080/10668920500210217technology%20And%20Vocanational%20Education%20Universitas%20Pendidikan%20Indonesia%20Bandung,%20Indonesia%20Seminar_ftkupi@yahoo.com.%20International%20Conference%20On%20Innovation%20In%20Engineering%20And%20Vocational%20Education%20(ICIEVE%202015))
- [Http://Www.Tandonline.Com/Page/Terms-And-Conditions](http://Www.Tandonline.Com/Page/Terms-And-Conditions), Jurnal Psikologi Di Afrika 2006 (1);3-16, Di Cetak Di As-Hakcipta Dilindungi Undang-Undang Hak Cipta©2006 Jurnal Dari Psikologi Di Afrika Issn1433-0237. 28 December 2014, At: 17:53. Published Online: 01 May 2014.
- Jusuf,*Pengantar Metodologi Penelitian*,Jakarta:Mitra Wacana Media,2012
- Lau, Poh Li, “*Towards The development of career exploration program for secondary school in malaysia*” (Online), [http://www.ijma.us/project%20doc/IJRSS\\_FEB2012/IJMRA-RSS902.pdf](http://www.ijma.us/project%20doc/IJRSS_FEB2012/IJMRA-RSS902.pdf), (diakses 03 November 2016).
- Lestari Dewi Tri, *Implementasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas IX Di SMP NEGERI 11 Bandar Lampung tahun ajaran 2016/20*. Skripsi (Lampung: UIN Raden Intan)
- Munandir, *Program Bimbingan Karier Di Sekolah*, (Jakarta:Jalan Pintu Satu,1996).
- Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. (Jakarta: Rineka Cipta,2004).

Prayitno, dkk., *Seri Pemandu Dan Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi, 1995).

Richma Hidayati, “*Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir*” Jurnal Konseling GUSJIGANG (FKIP Universitas Muria Kudus,2005).

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: alfabeta,2017).

Ulifa rahma,*Bimbingan Karir Siswa*,UIN-Maliki press, 2010, h. 94

Winkel & Hastuti Sri. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*.(Yogyakarta:Media Abadi,2006).



## DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN





**Tabel**  
**Hasil Validitas**

| No | <i>R<sub>tabel</sub></i> | <i>R<sub>hitung</sub></i> | Keterangan |
|----|--------------------------|---------------------------|------------|
| 1  | 0,361                    | 0,774                     | Valid      |
| 2  | 0,361                    | 0,865                     | Valid      |
| 3  | 0,361                    | 0,736                     | Valid      |
| 4  | 0,361                    | 0,510                     | Valid      |
| 5  | 0,361                    | 0,841                     | Valid      |
| 6  | 0,361                    | 0,750                     | Valid      |
| 7  | 0,361                    | 0,716                     | Valid      |
| 8  | 0,361                    | 0,721                     | Valid      |
| 9  | 0,361                    | 0,702                     | Valid      |
| 10 | 0,361                    | 0,796                     | Valid      |
| 11 | 0,361                    | 0,715                     | Valid      |
| 12 | 0,361                    | 0,758                     | Valid      |
| 13 | 0,361                    | 0,458                     | Valid      |
| 14 | 0,361                    | 0,591                     | Valid      |
| 15 | 0,361                    | 0,739                     | Valid      |
| 16 | 0,361                    | 0,612                     | Valid      |
| 17 | 0,361                    | 0,655                     | Valid      |
| 18 | 0,361                    | 0,530                     | Valid      |
| 19 | 0,361                    | 0,410                     | Valid      |
| 20 | 0,361                    | 0,706                     | Valid      |
| 21 | 0,361                    | 0,439                     | Valid      |

|    |       |       |       |
|----|-------|-------|-------|
| 22 | 0,361 | 0,702 | Valid |
| 23 | 0,361 | 0,513 | Valid |
| 24 | 0,361 | 0,563 | Valid |
| 25 | 0,361 | 0,580 | Valid |
| 26 | 0,361 | 0,682 | Valid |
| 27 | 0,361 | 0,545 | Valid |
| 28 | 0,361 | 0,521 | Valid |
| 29 | 0,361 | 0,656 | Valid |
| 30 | 0,361 | 0,752 | Valid |



### Wilcoxon Rank Kelompok eksperimen

#### Ranks

|                       |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Posttest_Eksperimen - | Negative Ranks | 10 <sup>a</sup> | 5.50      | 55.00        |
| Pretes_Eksperimen     | Positive Ranks | 0 <sup>b</sup>  | .00       | .00          |
|                       | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                       | Total          | 10              |           |              |

#### Statistic

|                |         | Pretes_Eksperimen | Posttest_Eksperimen |
|----------------|---------|-------------------|---------------------|
| N              | Valid   | 10                | 10                  |
|                | Missing | 0                 | 0                   |
| Mean           |         | 22.50             | 9.00                |
| Median         |         | 23.00             | 9.00                |
| Mode           |         | 23                | 9                   |
| Std. Deviation |         | 2.068             | .943                |
| Variance       |         | 4.278             | .889                |
| Range          |         | 7                 | 3                   |
| Minimum        |         | 19                | 7                   |
| Maximum        |         | 26                | 10                  |
| Sum            |         | 225               | 90                  |

### Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen

#### Test Statistics<sup>b</sup>

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | Posttest_Eksperimen -<br>Pretest_Eksperimen |
| Z                      | -2.823 <sup>a</sup>                         |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .005  |

### Wilcoxon Rank Kelas Kontrol

#### Ranks

|                                       |                | N              | Mean Rank | Sum of Ranks |
|---------------------------------------|----------------|----------------|-----------|--------------|
| Posttest_Kontrol -<br>Pretest_Kontrol | Negative Ranks | 9 <sup>a</sup> | 5.89      | 53.00        |
|                                       | Positive Ranks | 1 <sup>b</sup> | 2.00      | 2.00         |
|                                       | Ties           | 0 <sup>c</sup> |           |              |
|                                       | Total          | 10             |           |              |

### Uji Wilcoxon Kelas Kontrol

#### Test Statistics<sup>b</sup>

|                        |                                       |
|------------------------|---------------------------------------|
|                        | Posttest_Kontrol -<br>Pretest_Kontrol |
| Z                      | -2.603 <sup>a</sup>                   |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .009                                  |



### Statistics

|                |         | Pretest_Kontrol | Posttest_Kontrol |
|----------------|---------|-----------------|------------------|
| N              | Valid   | 10              | 10               |
|                | Missing | 0               | 0                |
| Mean           |         | 19.60           | 13.90            |
| Median         |         | 18.00           | 15.00            |
| Mode           |         | 13 <sup>a</sup> | 15               |
| Std. Deviation |         | 5.502           | 2.424            |
| Variance       |         | 30.267          | 5.878            |
| Range          |         | 15              | 7                |
| Minimum        |         | 13              | 10               |
| Maximum        |         | 28              | 17               |
| Sum            |         | 196             | 139              |

### Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### Descriptive Statistics

|                     | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|---------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Pretes_Eksperimen   | 10 | 19      | 26      | 22.50 | 2.068          |
| Posttest_Eksperimen | 10 | 7       | 10      | 9.00  | .943           |
| Valid N (listwise)  | 10 |         |         |       |                |

#### Descriptive Statistics

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Pretest_Kontrol    | 10 | 13      | 28      | 19.60 | 5.502          |
| Posttest_Kontrol   | 10 | 10      | 17      | 13.90 | 2.424          |
| Valid N (listwise) | 10 |         |         |       |                |

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**  
**BIMBINGAN DAN KONSELING**

|   |  |  |
|---|--|--|
| A | Jenis Layanan                                  | Layanan informasi melalui media audio-visual   |
| B | Bidang Layanan                                 | Pribadi  |
| C | Topik / Tema Layanan                           | Pemahaman dampak negatif <i>online game</i>  |
| D | Fungsi Layanan                                 | Pemahaman dan Pengembangan   |
| E | Tujuan Umum                                    | Peserta didik / konseli dapat menurangi intensitas bermain <i>online game</i>  |
| F | Tujuan Khusus                                  | 1. Peserta didik / konseli dapat mengetahui dampak negatif dari <i>online game</i><br>2. Peserta didik / konseli dapat mengatur waktu bermainnya.  |
| G | Sasaran Layanan                                | Kelas VIII   |
| H | Materi Layanan                                 | 1. Dampak bermain <i>online game</i><br>2. <i>Online game</i> bagi pelajar   |
| I | Waktu  | 1 Kali Pertemuan x 45 Menit  |
| J | Sumber Materi                                  | Video Dampak Negatif <i>Online Game</i> (Youtube)<br><br>Winkel dan Sri Hastuti, <i>Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan</i> , Yogyakarta : Media Abadi, 2013  |
| K | Metode / Teknik                                | Memutar video tentang pemilihan online game, Ceramah, Curhat pendapat dan tanya jawab  |
| L | Media / Alat                                   | LCD, Laptop, Buku, Pena, Papan tulis, Spidol   |
| M | Pelaksanaan                                    |  |
|   | 1. Tahap awal / Pendahuluan                    |  |
|   | a. Pernyataan Tujuan                           | 1. Guru BK / Konselor membuka dengan salam dan berdo'a<br>2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, <i>ice breaking</i> )<br>3. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai |
|   | b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan | 1. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik<br>2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam Layanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik. |
|   | c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)          | Guru BK /Konselor memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan  |
|   | d. Tahap peralihan (Transisi)                  | Guru BK / Konselor menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti  |

|   |                                |  |
|---|--------------------------------|--|
|   | 2. Tahapan Inti                |  |
|   | a. Kegiatan peserta didik      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diajak untuk menyimak materi yang diberikan</li> <li>2. Mengamati tayangan video</li> <li>3. Melakukan Brainstorming / curhat pendapat (Tanya jawab)</li> </ol>  |
|   | b. Kegiatan Guru BK / Konselor | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menayangkan media audio-visual (video) yang berhubungan dengan materi layanan</li> <li>2. Mengajak peserta didik untuk brainstorming / curhat pendapat (Tanya jawab)</li> <li>3. Mengevaluasi</li> <li>4. Membuat catatan-catatan observasi selama proses layanan</li> </ol>   |
|   | 4. Tahap penutup               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimpulkan hasil dari materi yang disampaikan</li> <li>2. Peserta didik merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan secara lisan</li> <li>3. Guru pembimbing pertanyaan secara acak kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan materi yang telah disampaikan.</li> <li>4. Guru pembimbing memberi rencana tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>5. Guru pembimbing menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur / berdo'a dan mengakhiri dengan salam</li> </ol> |
| N | Evaluasi                       |  |
|   | 1. Evaluasi Proses             | <p>Guru pembimbing melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan dikertas yang sudah disiapkan</li> <li>2. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan</li> <li>3. Mengamati cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya</li> <li>4. Mengamati peserta didik dalam memberikan penjelasan terhadap pertanyaan guru pembimbing</li> </ol>   |
|   | 2. Evaluasi Hasil              | <p>Evaluasi dengan instrumen yang sudah disiapkan, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrument: menyenangkan/kurang menyenangkan / tidak menyenangkan.</li> <li>2. Evaluasi terhadap topic yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting</li> </ol>  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | 3. Evaluasi terhadap cara Guru pembimbing dalam menyampaikan materi : mudah dipahami/tidak mudah/ sulit dipahami<br>4. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti |
|--|--|---|

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### 1. Instrumen penelitian

Mengetahui,  
Guru BK

Bandar Lampung, 2019  
Mahasiswa Praktikan

.....  
NIP.....

YOGI ASMET MURDI  
NPM.1411080157

